

Micro
NEWS
PIRATAGE
LA FETE EST FINIE
37 TOPS DU MOIS
LES INCORRUPTIBLES
WILD STREETS
IRON LORD...
2 POSTERS
36 15
MICRONEWS
POLICE
1990
LARBI 90
M 2843 - 28 - 25,00 F
3792843025001 00280
N°28 JANVIER 1990
BELGIQUE 175 FB · SUISSE 7,00 FS · CANADA $ 5,95


HIGHWAY PATROL II
La poursuite infernale
Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROÏDS
36.15
MICROÏDS
les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement
Le tueur conduisait une FM TURBO-12 à tombeau ouvert, il me restait peu de temps pour l'intercepter, j'armais mon fusil à pompe, la poursuite allait être féroce...
HIGHWAY PATROL II, la puissance du vrai simulateur 3D où tout est possible : demi-tours, dérapages, tête-à-queue, marche arrière.
Quittez les routes et foncez à travers le désert, votre carte sera indispensable, votre sang-froid aussi...
MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00
AMSTRAD.CPC - ATARI ST.STE - AMIGA - COMPATIBLES IBM PC - CGA - EGA - VGA - HERCULES

SOMMAIRE



Couverture Larbi

ABONNEMENT PAGE 105

Rédacteur en chef
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Jean Henri Derveaux
Rédaction :
Jean Pierre Labro Marc Lacombe
Directrice de la publicité :
Isabelle Berte
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Maquette et mise en page :
Jean-Yves Zagnoni
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Sylvain Allain, Jérôme Darnaudet, Jean-Pierre Girard, Mourad Krim, Laurent, Vincent Levet, Eric Lux, Claude et Serge Marc, Olivier Martinelli, Ludovic Monnerat, Olivier Noël
Sole software representatives for the U.K. : Matt Bielby, Dennis Hemmings, Mark Smith
Correspondants permanents à l'étranger :
Tony Takouchi (GB), Fred Schoerlig (Allemagne), Mina Cosnefroy (USA), Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations
Carali, Coucho, Cuneo, Jaap, Larbi, Larouge, Rasheéd
Photogravure :
Photocop
Impression: Rotolaf
Dépôt légal :
1er trimestre 1990
ISSN 0984 9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A au capital de 250 000 F - 67 avenue du Maréchal Joffre 92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax : 47 25 72 75
Directeur de la publication :
Jean-Michel Berté
Distribution NMPP
Inspection des ventes : Sordiap (numéro vert (1) 05 34 84 20, terminal E87)
Membre inscrit à l'OJD



JOYEUX NOEL !

Euh... c'était pas le mois dernier, ça ? Bof, pourquoi ne pas repartir pour un tour, alors que vous pensiez que la fête était finie et que vous arboriez déjà votre look "dernière séance" (la salle vide jonchée de détritus, les poches sous les yeux, l'estomac dans les toilettes). Oui, tout semblait perdu mais Micro News paraît et vous dit : "Surprise ! On a gardé nos cadeaux en réserve pour le mois de janvier !"

Alors voilà : dorénavant, vous trouverez dans chaque numéro un, voire deux posters, avec ce mois-ci *Stéphanie la petite duchesse* ! Le mois prochain, nous accueillerons le dessinateur Lidwine avec un poster et une nouvelle série qui sera incontestablement l'un des grands événements BD de l'année 90 : des graphismes à vous couper le souffle !

Une autre surprise : les personnages s'étoffent en se tournant davantage vers les applications techniques - c'est ce que vous nous aviez demandé dans le sondage. Prof ST, Doc Amiga, Capitaine Pixel etc. prennent donc de la bouteille ! "On avait déjà remarqué leur penchant pour la dive bouteille", ne manqueront pas de faire remarquer certains...

Deux nouvelles rubriques font aussi leur apparition, survolant l'actualité de la bande dessinée et celle des jeux de plateau.

Les Segamaniacs sont supersegâtés : nous leur avons concocté un hors-série qui regroupe tous les tests de jeux parus dans Micro News pour la console Master Game, plus des *Top Secret* !

Et puis, last but not least, le 3615 MICRONEWS est là ! Opérationnel et tout et tout. Si, si, allez-y voir si vous ne me croyez pas... Ça y est, vous êtes convaincu ? Nous avons essayé de faire un serveur rapide (pitié pour vos économies !), efficace et surtout original - à l'image du journal ou nous vous offrons depuis plus de deux ans un univers que l'on ne trouve nulle part ailleurs, et que vous êtes de plus en plus nombreux à apprécier. Ce serveur nous permettra de prendre quotidiennement votre température ("Goodness Gracious !", s'écrie tante Eulalie qui apprend l'anglais) afin d'adapter exactement le journal à vos goûts et vos désirs les plus intimes ("Juste ciel !", s'insurge la mémé), bref de vous pondre le canard et le serveur de vos rêves, coin-coin ! Et de plus, ce serveur a une incontestable fonction culturelle, puisque vous pouvez y prendre des cours de programmation, avec tous les langages y compris les cours de langues orientables d'Eric Satyre (là, elle tombe dans les pommes...).

Il est de bon ton de souhaiter quelque chose pour le premier de l'an, mais je n'arrive pas à m'en souvenir... Bof, ce sera pour l'an prochain !

Jean-Michel Berté

RETRO

Hop ! On enfonce la barre d'iridium 235 dans le convecteur temporel, on abaisse le levier et en route pour l'année 1989. Un balai avant, où en était le paysage micro ? Et vous, où étiez-vous le soir du 31 décembre, vers minuit... ?

Voici, en exclusivité mondiale, les coups de cœur, les flashes et les colères de la rédaction de Micro News.

Pas de prix, d'ex aequo, de plus beau ou de meilleur en tout - juste des repères à l'attention des nouveaux usagers du micropolitain en marche. Pour les anciens, une bonne révision ne saurait faire de mal.

Happy new year les micromaniaques, et que viva 90 !

Bip, bip, bienvenue sur la planète Ludik ! Nous prions les visiteurs de laisser leur stock de disquettes et leur disque dur au vestiaire, le piratage étant durement puni par la loi.

La visite va commencer dans quelques secondes. En cette année 89, la micro française est en deuil. Thomson jette l'éponge et laisse derrière lui des milliers d'orphelins. Hors des murs des écoles, la firme n'a pas su s'implanter et son image de grand constructeur informatique n'aura jamais franchi les limites de l'hexagone. TO7 et MO5, TO8 et TO9, adieux définitifs... Dommage, quand on pense aux capacités de ces différentes machines. Enfin que les Thomsonistes ne se fassent pas hara-kiri tout de suite, le Major Thomson, dans ce magazine, leur réserve encore quelques trucs et astuces de son cru. Refermons cette page un brin tristounette et banzai sur les consoles !

O CONSOLE ET MIO !

Ces petites surdouées commencent à pointer le bout de leur carrosserie étincelante. Elles affluent et on ne sait plus où donner de l'octet. La Sega 16 bits, la Nec PC Engine et la Konix se mettent à trois pour nous éblouir. Cet événement marquant va alimenter la polémique : console ou micro. Malheureusement, il faudra attendre plusieurs mois avant de pouvoir s'éclater dessus, la douce France est encore une fois en retard. La Sega et la Nec apparaissent comme des concurrentes sérieuses face à l'Atari ou à l'Amiga. De super-jeux, des graphismes éclatants, des sons incroyables en stéréo et une grande simplicité d'utilisation sont les points forts de ces joueuses hors de pair. Prenons à part la Konix. Présentée comme une machine d'arcade à elle toute seule, son prix d'environ 6000 F (la console plus le siège hydraulique) risque de lui barrer la route d'une diffusion grand public. Surtout que pour l'instant on n'a pas vu grand chose. Wait and see !

See, Sex and Fun, même... Car dans Micro News, une rubrique répondant au doux nom de Sex Machines tente de secouer un peu les éditeurs pour les inciter à mettre un peu de piment dans leurs softs.

QUAND JEUX DITS...

L'actualité des jeux est marquée, en ce mois de janvier, par la sortie de *Bio Challenge, International Karaté Plus, Speedball, R-Type* et *F19*. Ce qui laisse augurer d'une excellente cuvée. Cette impression est rapidement confirmée par l'apparition dès février de *Dragon's Lair, Falcon, Sword of Sodan* et *Explora 2*. Rien que ça ! Aventure et simulation de haut

NEWS 89

vol reculent un peu plus les limites de nos machines. On craque et ça donne quatre pages historiques sur les secrets de *Dragon's Lair*, ce fabuleux jeu (dessin) animé. Autre surprise pour les nostalgiques du 8 bits, ils peuvent s'acheter un Atari 800 XL à 189 F grâce aux bons plans de Micro News. Complètement dément.
Pendant ce temps, Sex Machines continue de faire des remous.

LA ROUTE DU CD-ROM

Branle-bas de combat en mars. *Fighting Street*, le premier jeu sur CD-ROM pour la console Nec, fait une entrée fracassante dans nos locaux. On n'en revient pas, tout ça sur un si petit disque. Génial, l'avenir est déjà là. Merci Nec. Cette super-production en cachait une autre de taille : *Zac Mac Kracken* et sa folle histoire d'extraterrestres ont depuis envahi les rêves des passionnés d'aventures. Tiens, avril voit le retour des fous d'Exxos avec leur petit dernier : *Kult*. "Ata ata hoglo hulu" comme dirait le protozork qui me sert de lampe de chevet. N'empêche que c'est ben beau et qu'on attend la suite avec impatience. Le mois de mai, période préférée des masses laborieuses, connaît lui une agitation inattendue et la révélation d'un jeu divin, *Populous*. Un must, un nectar tombé des cieux... que celui qui n'a jamais rêvé de devenir le maître du monde nous jette la première disquette paranoïde.
La console Nintendo, une fois n'est pas coutume, nous gratifie d'un *Super Mario Bros 2* incontournable. Juin se profile à l'horizon, en cette veille de vacances, deux softs musclés, *Blood Money* et *Forgotten Worlds*, font passer de vie à trépas deux de nos plus vaillants joysticks. Férocement destructeur.
Au même moment, dans Sex Machines, un affreux personnage du nom de Censuros tente de dissimuler les charmes de Sabrina (au vu des mensurations de la donzelle, c'était peine perdue...)

INDY DANGEROUS

Ça y est, ouf, enfin les vacances ! A nous la grande bleue, les minettes et la bronzette à outrance. Avant de partir en *F16 Combat Pilot*, nous ne résistons pas à une partie en duo de *Silkworm*. Vivement le deuxième épisode de ce grand jeu d'arcade : *Le Retour de la Vengeance du Silkworm à Plumes*... En parlant de retour, nous ne sommes pas les seuls à revenir au boulot. Indy est de nouveau parmi nous, mais cette fois son paternel l'accompagne dans *Indiana Jones and the Last Crusade*. Le film est super et le jeu d'aventure un régal. Attention, la gloire est éphémère, déjà un petit bonhomme commence à faire de l'ombre au célèbre aventurier - son nom : *Rick Dangerous*. Complètement inconnu, il accède en quelques jours à un paradis des héros amplement mérité.
Sans doute surexcités à l'approche des temps chauds, les lecteurs de Micro News nous écrivent nombreux. Les lettres réclamant la peine de mort pour Censuros (ou demandant de le remplacer par l'Homme Invisible) s'empilent sur le bureau d'Eric Satyre.

ATARI COMPLET

Atari profite de la rentrée pour annoncer la sortie du 520 STE. C'est un STF avec plus de couleurs et de sons, mais les softs tardent et la compatibilité avec son frère aîné laisse à désirer. Les éditeurs travaillent à de nouvelles versions et bientôt tout devrait aller pour le mieux.
Les accros du Grand Huit et de la conduite voient le monde autrement depuis qu'ils ont









bécanes en glissant dans son numéro de décembre un guide et un tableau-test très éclairants.

Le voyage continue avec l'atterrissage de *B.A.T.* sur ST, superbe. Nous étions à peine remis du choc que *Shadow of the Beast* nous sautait aux prunelles, une vraie bombe avec des graphismes scintillants et un scrolling à déplacer des montagnes. *Shufflepuck Café*, *Fiendish Freddy's*, *Les Voyageurs du Temps* et *Drakkhen* font également partie de cette riche cargaison. C'est à peu près à la même époque que les étagères de la rédaction s'écroulent sous le poids des dizaines de superbes dessins que vous nous envoyez pour le concours Indy contre Batman. Pas le temps de se remettre de cette avalanche qu'arrive un torrent de softs ! *Sim City* ou com-



découvert *Stunt Car*, c'est vertigineux. Deux autres grandes découvertes *Great Courts* et *Xenon 2*. Votre mensuel favori regorge lui aussi de nouveautés car après la petite Rosie Zounette, nous avons accueilli le robot Technicos, la rubrique Screen Chocs et un soir de septembre Bargon est passé à l'attaque.... Depuis d'étranges bruits se font entendre dans les caves de Micro News. Mais chut !

Explosion de joie dans la rubrique Sex Machines où l'on fête la disparition de l'ignoble Censuros. Les starlettes aux plantureux appas peuvent enfin étaler leurs charmes au grand jour sous le nez des fanas du joystick.

TOP EN STOCK

C'est Noël, et Micro News vous aide à faire votre choix au pays des softs et des

ment devenir maire et surtout le rester, *Hard Drivin'* pour les fondus du macadam, *It came from the Desert* - un fantastique Cinemaware ; *Vette*, une simulation décoiffante, puis *Intruder*, un shoot'em up hilarant et *Block Out*, un Tétris en 3D , enfin une version de *Ghouls'n Ghosts* sur la Sega 16 bits qui fait pâlir d'envie tous les possesseurs de micro-ordinateurs Et les lecteurs de Sex Machines continuent de rougir .

LA REVOLUTION DE 90

Une sacrée bonne année, n est-il pas ? Nous vous avions annoncé nos coups de colère, mais vu le nombre important de candidats au titre de Poubelle d'Or 89 et afin de ne léser personne, nous avons renoncé - ce n'est que partie remise ! Amusez-vous à relire votre collec de Micro News et faites votre choix vous-même comme des grands. Marrez-vous, jouez comme des fous, lisez-nous et bonne année micro à tous ! L'aventure ne fait que commencer..

Quand à Sex Machines, son arrivée sur le 3615 MICRO-NEWS risque de provoquer des émeutes.

Jean-Pierre Labro/ Marc Lacombe









LES GREMLINS ATTAQUENT !

Rassurez-vous, les petites bestioles aux dents pointues et à l'humour ravageur du film de Joe Dante ne reviennent pas terroriser les braves citoyens. Gremlin désigne ici le nom d'une société productrice de logiciels responsable entre autres de **Switch Blade**, un superbe soft dans la lignée de l'inoubliable *Rick Dangerous*: vous n'y abandonnerez pas Hiro de sitôt - ce jeune et sympathique samouraï à la recherche des seize fragments d'une épée magique brisée. Le cousin nippon de *Rick* n'a rien à envier à son illustre parent, puisque lui aussi n'hésite pas à s'aventurer seul dans une succession de salles truffées de pièges et de dangers. Les auteurs ont malheureusement un peu délaissé le look BD pour lorgner du côté des dessins animés japonais à la Bioman, mais l'intérêt de jeu reste entier. Comme dans *Rick*, la progression est relativement facile et rapide en raison de l'invariabilité de l'emplacement des chausse-trapes et des ennemis. Hiro peut ramasser une dizaine d'armes ou d objets très variés qui amélioreront ses capacités et lui permettent de franchir certains obstacles aussi Hito !

Il vous faudra attendre le mois prochain pour lire dans Micro News un test complet de ce logiciel très attendu, mais vous devriez pouvoir vous procurer les versions Amiga et ST avant la fin de ce mois-ci.. Bande de petits veinards !

Gremlin annonce également la sortie de deux autres logiciels qui risquent de faire un carton. **Ramrod** et **Super Cars**.

Le premier vous met aux commandes d'un petit robot que vous baladez dans trois mondes ayant suivi une évolution différente (Hi-Tech, Lo-Tech et Az-Tech) Le but du jeu est de distraire ce pauvre androïde, qui sans vous s'ennuie à mourir (ce qui tout bonnement lui fait perdre une vie) Inutile de vous dire que le soft regorge de détails croustilleux propres à faire naître des mondes "zeutrainges" (comme dit le capitaine Kirk) dans lesquels il vous arrivera de croiser le célèbre jongleur en 3D des démos Amiga





Quant à **Super Cars**, c'est une course de voitures vue du dessus qui vous offre un choix complet de circuits. Chaque épreuve vous rapporte de l'argent, ce qui vous permet de refaire le plein, de changer vos pneus ou d'équiper votre véhicule. Il est par exemple possible de s'équiper d'un turbo, d'une carrosserie renforcée ou carrément de missiles qui, placés à l'avant ou à l'arrière du véhicule, vous donneront toute licence d'anéantir impunément les pilotes les plus menaçants. Voilà ce que j'appelle jouer "faire-plaies".

A FOND LES MANETTES !

Motards de tous circuits unissez-vous ! Le grand jour has arrived, vous allez enfourcher votre bécane pétaradante et entrer dans la ronde d'**Indianapolis 500**. Disponible pour l'instant sur PC, cette course de motos va vous permettre de frotter un max avec 32 autres concurrents. Si par malchance vous morflez, un ralenti vous fera revivre ces tragiques instants. Sortirez-vous vainqueur de cet enfer mécanique ?

Changement de décor pour **Starflight 2** (PC aussi) qui va vous précipiter dans un univers de science-fiction. Aliens, constellations mystérieuses et planètes interdites sont garantis sur facture sidérale.

Plus de 30 variétés d'extraterrestres, 500 mondes inconnus à explorer et des heures de vol en hyperespace sur la route des étoiles





ESPACE, FRONTIERE DE L'INFINI...

Tintintin tata tatatzoin !
Carnet de bord du capitaine Kirk, coefficient espace temps 45 points noirs Temps terrestre 31 décembre 1989.
- C'est curieux, capitaine Kirk, on dirait que nous venons d'entrer dans un monde étrange qui possède d'indubitables ressemblances avec un micro-ordinateur
- Quelle marque, monsieur Spock ?
- Je pencherais plutôt pour un ST ou un Amiga, à moins qu'il ne s'agisse d'un PC
Prochainement sur vos petits écrans **Star Trek 5, The Final Frontier** 'Cette fois, ils sont vraiment paumés '

JE CRYO GÉNIE...

Premier jour de décembre 1989, un phénomène étrange se produit dans le quartier du Marais à Paris. Un rayon en provenance de la planète CORPO WW frappe de plein fouet quelques individus Ces derniers perçoivent aussitôt une vision obsédante . CRYO. Leurs cerveaux, exposés à cette onde mutagène, développent un sens inconnu jusqu'alors - le psy-pouvoir Ces mutants se réunissent, mettent leur savoir au service de la société Virgin et créent un nouveau label Son nom, vous l'avez deviné CRYO

Mais qui se cache derrière ce nouveau délire et quels sont les buts de cette confrérie ?

A tout seigneur, tout honneur commençons par le responsable de toute cette opération, Jean-Philippe Ulrich - ancien de la galaxie Exxos et maître d'œuvre de ce nouveau concept. Selon lui voici ce que représente ce nouveau pari : *"Nous voulons développer et promouvoir des produits qui durent Notre logo représente le visage d'une jeune femme endormie sous le casque d'un container de cryo*





génisation autosuffisant Voyage, magie, beauté, technologie, aventure et mystère sont les axes de CRYO".

Les autres membres de cette expédition transpsychique (Bouchon, Herbulot, Dublanchet, Pick, Roger, Robson) ont tous apporté leur talent aux dernières créations françaises les plus originales comme *Kult, L'Arche du Capitaine Blood, Purple Saturn Day* etc

CRYO veut ainsi faire naître une nouvelle génération de créatifs . à l'aube de l'explosion technologique des années 90, notre imaginaire a grand besoin d'eux. Que le génie de CRYO nous envahisse !

DRAKKHEN A NEW YORK

Le concours Vidéoshop/Infogrames portant sur *Drakkhen* et dont le premier prix est un voyage à New York se poursuit jusqu'au 31 janvier.
Les bons de participation peuvent être retirés dans les magasins Vidéoshop (47/50, rue de Richelieu, 251, bd Raspail ; 260, rue de Charenton et 7, rue de l'Eglise - à Neuilly pour cette dernière adresse)

ANTAGO J'Y GO !

La toute nouvelle société Art of Dreams démarre très fort avec un soft qui reprend avec succès le bon vieux principe du "c'est tout con mais qu'est-ce qu'on s'marre !", remarquablement mis en œuvre par des programmes comme *Tetris* ou plus récemment *The Teller* (voir article dans ce numéro). Les règles d'**Antago** sont simples, mais les parties peuvent devenir très complexes pour peu que les adversaires maîtrisent parfaitement toutes les finesses stratégiques du jeu. Deux petits personnages s'affrontent autour d'un plateau composé de 25 cases. Le représentant des forces du Bien pousse sur le quadrillage des pions en forme de petits nuages, et le diablotin rigolard qui lui sert d'adversaire aligne des pièces ressemblant vaguement aux germes pathogènes du Sida. Le but du jeu est d'aligner cinq de ses pions. "Rien d'autre qu'un vulgaire morpion !", s'écrieront en chœur les vieux routiers des préaux du cours primaire. Grossière erreur d'appréciation, car dans *Antago*, chaque fois que vous faites entrer un pion dans le jeu, il peut pousser les précédents et même les faire tomber à l'extérieur. Inutile de vous dire que le mieux est de se débarrasser des pions de l'adversaire tout en formant des lignes avec ses propres pièces. Le tout est servi par des graphismes et des animations vraiment sympathiques, ce qui ne gâte rien. Entre deux exterminations d'aliens au laser, un peu d'air frais ne fait pas de mal !





TETES BRULEES

Revoilà **Wings Of Fury**, un logiciel passionnant qui retrace les terribles combats aériens de la guerre du Pacifique Ce jeu qui fit la gloire des possesseurs d'Apple II sera bientôt disponible sur Amiga, ST, CPC et PC La première version que nous avons pu voir sur CPC reprend avec brio les caractéristiques de l'original, à la seule différence que cette fois les textes ont été traduits en français A bord d'un Hellcat de l'Armée américaine, vous décollez d'un porte-avions pour détruire les installations ennemies situées sur de multiples îles Les fanas de la série télévisée "Têtes brulées" avec Robert Conrad (l'ex-James West) pourront revivre avec un plaisir non dissimulé les affrontements de haut vol entre Papy Boyington et les Double Zero japonais Détail important, ce logiciel sera vendu 199 F comme les autres softs de Loriciel - seul éditeur à faire un effort pour ménager vos petits porte-monnaie





LE CHOC DES ROBOTS

Les adeptes de l'hyperviolence sauce Kubrick et les assoiffés d'hémoglobine façon *Rollerball* (le film) vont trouver de quoi apaiser leur fringale avec **Cyberball** Après un petit bond dans le futur, plus précisément en l'an 2022, vous découvrez avec satisfaction que le football américain ne compte plus un seul joueur humain Des robots ont pris leur place ils sont cinq fois plus grands que les hommes et leur façon de jouer ressemble à un vrai combat de chars titanesques, si bien que le terrain des affrontements est jonché de carcasses d'androïdes déchiquetés et d'éclats de shrapnells Vous pourrez sélectionner votre équipe et choisir votre tactique parmi une centaine de jeux offensifs et défensifs. Toutes les règles sont respectées , juste un petit détail la balle est constituée de 175 kg d'acier et d'un matériau très explosif. Détonant, non ? Pas d'alternative, c'est un combat à la vie, à la mort - à vous de jouer si vous en avez le courage !





THE CYCLES : ÇA ROULE !

The Cycles, testé dans le précédent numéro sur PC récoltait péniblement un joystick (et encore... parce que c'était Noël). On vous avait prévenu que les versions Amiga et ST seraient sans doute de bien meilleure qualité et qu'il ne fallait donc pas enterrer définitivement ce soft avant de les avoir vues. Les voilà enfin sous nos yeux, apportant la preuve que nos prédictions à nous, contrairement à celles de Madame Soleil, se sont réalisées. Ce soft prend en effet ici toute sa mesure, et méritera cette fois amplement de figurer dans nos pages "Tops du mois". Copie conforme de *Grand Prix Master*, une course de Formule 1 passionnante, *The Cycles* se contente simplement de remplacer les teufs-teufs de compétition par de vrombissantes motocyclettes. Mais le résultat est hallucinant et la vue subjective en 3D depuis le guidon de votre engin vous donne souvent envie de pencher la tête (et même le reste du corps) dans les virages. Faites gaffe quand même de ne pas tomber de votre tabouret !



SEGA BOUTIQUE

Encore un nouveau point de vente Sega : le magasin **Maubert Electronic** (49, boulevard Saint Germain, 75005, tél. (1) 43 29 40 04) propose désormais la gamme complète des produits Sega.

PLEIN LES MIRETTES !

Aaaaaargh ! C'est quoi ça ? C'est beau ! Je le veux !
On se calme ! Ce n'est que le dernier soft d'Elite, une superbe course de voitures. Ça s'appellera **Overlander**, et ça devrait sortir au mois de février. En attendant, nos pauvres petits yeux ont du mal à se remettre de cette éblouissante page de présentation. La rubrique "Screen Chocs" étant partie faire du ski ce mois-ci, on a pensé qu'une petite photo vous ferait plaisir. Alors profitez-en, rincez-vous l'œil et le bon !
Décidément très inspiré par les courses, Elite annonce également la sortie de **Grand National** (pour ST et Amiga), une compétition entre chevaux cette fois. Les amateurs de tiercé, de crottin et de saut d'obstacles vont se la donner...
Dernière surprise : l'arrivée de **Ghosts n' Goblins** sur ST et Amiga. La nouvelle version semble avoir été entièrement remaniée et approche à grands pas de la qualité du jeu d'arcade originel. En tout état de cause, les graphismes de cette réedition du premier épisode de la série sont nettement supérieurs à ceux de sa suite (*Ghouls'n'Ghosts*) sur ST et Amiga. Il nous faudra attendre le mois de mars (date de sortie prévue) pour pouvoir vérifier que le chevalier en caleçon n'a rien perdu de sa vigueur native.







HERAKLES SENT LA GRECE !

Le nouveau jeu de la société Gainstar Software a pour thème la Grèce Antique. Les hellénistes pratiquants et les autres vont s'en donner à cœur joie dans cette aventure mythique. Les méandres du Temps vous ont amené à l'époque crépusculaire où les dieux gouvernaient le monde. L'Olympe coulait des éternités heureuses en contemplant les distrayants aléas de la condition humaine. Dans le monde inférieur, les mortels, convaincus de la toute-puissance et de l'infaillibilité de ces êtres suprêmes, n'échappaient certes pas à quelques accès de la colère divine. Même les Grands Anciens ont parfois les sphincters en folie ! Un beau jour de malédiction, les forces des ténèbres déchaînées s'emparent d'un talisman, source du pouvoir des omnipotents créateurs de l'univers. Dans leur fuite éperdue, elles brisent la pierre en 20 morceaux qui se répandent aussitôt dans tout le monde connu. Les divinités impuissantes et prostrées, en haut du mont Olympe, font appel à **Héraklès**, le demi-dieu - grand matamore devant les Eternels. C'est que le temps presse, déjà à l'horizon le Chaos gronde et rugit avec son cortège de carnages et de désolation. Tout bascule ! A vous de retrouver les morceaux disparus, de les rassembler et de stopper l'avancée du Mal. Les dieux, dans leur immense bonté, vous en seront éternellement reconnaissants. Ce jeu d'aventure s'annonce comme un safari torride au cœur de la mythologie. Il sera disponible sur Amiga en janvier et les adaptations sur Atari et PC suivront très rapidement.



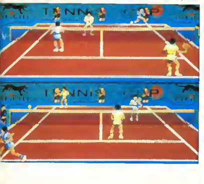
TENNIS : UN NOUVEAU MUST

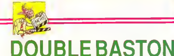
Mettez un short et des baskets à votre Amiga, votre ST ou votre CPC, car il va se mettre au tennis !

Tennis Cup, la nouvelle simulation sportive de Loriciel risque en effet de squatter l'écran de votre bécane préférée pour un bon moment. L'écran est partagé en deux dans le sens de la largeur, le premier compétiteur jouant en haut et le second en bas. De cette façon, chaque joueur a une vision nette de son personnage et aucun n'est pénalisé par sa représentation sous la forme d'un petit sprite foireux s'agitant dans le fond du court. Des graphismes et des animations pointus - se déroulant au rythme de bruitages digitalisés très vivants - donnent à l'ensemble un petit air de prétendant aux *Tops du mois*. Bien entendu, les options habituelles sont au menu : mode un ou deux joueurs en simple ou en double, entraînement contre un androïde (le D2R2 du cordage tendu), Internationaux, Davis Cup ou match d'exhibition (sport préféré de l'infatigable Eric Satyre).

Votre joueur gagne à chaque match ou entraînement un petit capital de points que vous pouvez ensuite répartir librement de façon à améliorer smash, slice, service ou revers assassin le long de la ligne. Vous disposez donc d'un personnage ayant ses propres caractéristiques (une dizaine) et son propre style de jeu.

Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder tout ça sur une disquette et à jouer les Boris Becker contre les champions créés et drivés par vos copains de lycée. A priori, *Tennis Cup* a donc toutes les qualités pour détrôner le logiciel de référence en matière de raquettes : *Great Courts* - mais on attend tout de même la version définitive de ce soft pour savoir si son plumage est vraiment à la hauteur de son ramage. Car depuis *Sword of Sodan* (où la beauté des graphismes n'avait d'égale que la platitude de l'action) le journaliste de Micro News, honteux et confus, jure souvent mais toujours trop tard qu'on ne l'y reprendra plus.





DOUBLE BASTON

On l'a vu, on y a même joué ! **Double Dragon 2** va faire très mal. L'histoire recommence exactement à la fin du premier épisode : Billy et Jimmy cherchent à venger la mort de Marian. Ces deux spécialistes des arts martiaux veulent pénétrer de force dans le repaire secret du Shadow Boss - le plus violent des bandits de la ville. Nos deux valeureux héros ont fort heureusement à leur disposition une panoplie de coups à faire pâlir le regretté Bruce Lee. De plus, tout au long de leur progression ils ramasseront pelles, poignards, grenades, fouets etc. Autant d'armes redoutables qui modèleront voluptueusement la tronche de leurs adversaires. La version Amiga fait éclater les bornes du démontage d'anatomies comparées - en grand écran elle ressemble à la version arcade. Superbe ! Rendez-vous dans le prochain numéro pour un test d'enfer...









UN PLAN BATEAU !

Si vous trouvez que les promenades romantiques en barque sur le lac du bois de Boulogne sont trop fatigantes (c'est toujours vous qui ramez), Accolade a pensé à vous. Proposez donc à votre copine de vous accompagner à bord d'un bateau offshore de 600 chevaux, capable d'atteindre la vitesse de 320 km/h et vous verrez son charmant visage s'illuminer d'enthousiasme. Mais évidemment, cette offre alléchante dissimule un ignoble traquenard... car ce n'est pas sur les flots bleus que vous allez l'emmener, mais dans votre chambre, face à l'écran de votre ST (ou Amiga, PC, C64) qui, comme par hasard, se trouve à proximité d'un lit douillet ! Yark ! Yark ! Malheureusement, ce plan machiavélique comporte un léger 'bug' car il est possible que la mignonne soit bien plus attirée par **Powerboat USA**, le soft que vous allez lui montrer, que par votre magnifique corps de champion toutes catégories du club de boules de Barjoville-la-Gravosse. En effet, cette simulation de course de bateaux en 3D offre des reliefs plus impressionnants que ceux de vos pectoraux. De plus, vous avez le choix entre plusieurs circuits situés sur le Mississipi, à Fort Lauderdale, ou du côté de Miami. Difficile de faire le poids face à des parcours aussi excitants... Bonne chance quand même !

LES MALHEURS DE FRED

Le romantisme n'est plus ce qu'il était et ce n'est certainement pas Fred (ST, Amiga et PC), le héros de ce jeu, qui nous contredira. Asseyez-vous confortablement et ouvrez vos esgourdes : nous allons vous narrer les aventures trépidantes et joyeuses de Fred l'amoureux. Il était une fois un noble et preux chevalier qui rêvait devant sa belle ; l'amour éclairait leur chemin et le soleil guidait leurs pas. Oui d'accord, ça sent un peu la guimauve mais, comme dans tous les contes de fées, le Mal ne tarde pas à faire son apparition sous les traits de l'ignoble Ulnmor. Nain de son état, le nabot contrefait voit géant et jalouse férocement les succès féminins du grand Fred. Usant de pouvoirs magiques, il transforme le paladin en demi-portion, ce qui a pour effet de faire fuir sa mie épouvantée. La bougresse profite de son escapade pour se réfugier dans les bras d'un galant à la hauteur. Hisse et ho - à cœur vaillant rien d'impossible ! Votre quête débute à cet instant : pour réussir vous devrez vaincre le sort jeté par l'odieux gnome et retrouver ainsi les faveurs de votre dulcinée. De nombreux dangers menacent au cours de vos folles aventures... Vous traverserez un bois maléfique avant de trouver l'entrée du cimetière et le repaire du rase-mottes. Ravagés par une faim suspecte, des escouades de magiciens, d'araignées, de monstres volants ou rampants vous tanneront le cuir à bride abattue. Avec plus de cinquante tableaux, une centaine de personnages, des décors enchanteurs et un déplacement sur plusieurs niveaux, ce soft scintille de tous les feux de la rampe. Ne laissez pas tomber Fred, il a besoin de vous.






N I N
W A R R
HAMBURGER BAR
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
C ' E S T U N J E U V I

FINAL COMMAND SUR ORBITE



An 1999 : la course aux armements bat son plein, la surpopulation a atteint d'inquiétants sommets. Le seuil critique est dépassé depuis longtemps et une crise mondiale s'annonce inévitable. Conséquence de ces tensions et privations, la Troisième Guerre mondiale vient d'éclater.
Après 20 ans d'intenses combats, plus du tiers de l'espèce humaine a rejoint des cieux plus cléments. Mais le génie humain, un instant submergé, dispose encore de ressources et un groupe de savants découvre le moyen de voyager dans l'espace. C'est une aube nouvelle pour l'humanité et peut-être la fin du carnage. Dans un même élan, les différentes nations créent les Etats-Unis de la Terre et se lancent à la conquête des étoiles.
Tout baigne dans une aura céleste bienfaitrice, jusqu'au jour où les Horgants pointent le bout de leur phaser. Tout bascule alors dans un conflit dévastateur. Le point culminant de cet affrontement se situe sur IPSOS 3, planète conquise par les Terriens après de nombreux sondages. Aucun message en provenance de cet astéroïde n'arrive à être capté par les bases terrestres. C'est à vous - l'agent YG 30 - de découvrir le pourquoi et le comment de ce silence inquiétant. Dès votre atterrissage, vous serez saisi par l'atmosphère oppressante qui règne dans les différents lieux. Des graphismes futuristes, de très nombreux décors, des bruitages angoissants, une énigme très fouillée et une utilisation optimale de la souris font de **Final Command** (sur ST et Amiga) un excellent jeu d'aventure. Espaces infinis, vos mystères n'ont pas fini de nous charmer.

SUS AUX DRAGONS !

Origin annonce la sortie de **Knights of Legend**, un jeu d'aventure se déroulant à l'époque où la magie et les monstres faisaient encore partie de la vie quotidienne. Huit personnages pourront vous tenir compagnie dans votre quête et une quarantaine de classes sont à disposition pour vous aider à définir votre personnalité. Les amateurs de *Donjon et Dragons* vont se régaler...





Imaginez un météorite de 30km diamètre s'écrasant sur notre planète! Imaginez une nouvelle Période Glaciaire! Il ne reste qu'un refuge: un île, convoitée par toutes sortes d'envahisseurs. C'est à vous de créer l'histoire de cette île, de rétablir les relations politiques, commerciales et sociales et surtout de la défendre, le premier coup a été tiré et le temps est contre vous. Pour vaincre cet hiver infernal, vous pouvez skier, faire du bobsleigh, du deltaplane . . .

MIDWINTER, LE MEILLEUR JEU D'ACTION-STRATEGIE DE CETTE ANNEE, BIENTOT SUR VOS ECRANS!

Disponible sur Atari ST, Amiga et IBM PC.



MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14.

36 15 MICRONEWS

ÇA Y EST ! Micro News vient de faire son entrée dans la basse-cour des grands. Nous sommes le 31 décembre 1989, il est minuit : le serveur 3615 MICRONEWS est ouvert, rellé et opérationnel !

Bref, ça marche. Malgré les tentatives de sabotage de concurrents jaloux, l'espionnage constant de services secrets et de barbouzes au service des puissances étrangères (hier, nous avons jeté deux gigantesques sacs-poubelles de micro-espions usagés) et les tentatives d'intimidation de personnes dont nous tairons les noms - sachez cependant que Barbabug a séquestré plusieurs semaines durant l'épouse et les enfants du rédac-chef - qui ne doit qu'à une "héroïque fantaisie" d'avoir conservé sa santé mentale. Un serveur, qu'est-ce que c'est, me direz-vous ? Bof, bof, une machine à finances de plus. Pas le moins du monde, car ce serveur est avant tout le vôtre ! Pour vous donner satisfaction, des journalistes ont planché des nuits entières, interrogé le maximum d'entre vous et constitué un nombre incalculable de comités de crise - à la manière des puissants de ce monde. **Votre serveur**, cela veut dire qu'il a été concu pour vous donner satisfaction aux conditions les meilleures (qu'elles soient financières, de présentation ou de simple intérêt ludique...). C'est aussi **notre serveur** et ça signifie que vous allez y retrouver, outre vos rubriques favorites, les personnages du journal et l'esprit de dévouement passionné et de sacrifice qui nous anime. Et par la force des choses notre (déjà) légendaire équipe, son humour DKPAN, ses coups de gueule et de plume, ses blagues fines (si fines qu'on ne les voit plus), en un mot tous les acolytes habituels de Carali - un dessein n'est jamais fini. Zlika paf ! Bien, je remets de l'ordre dans me tenue, je rajuste ma cravate, une escalope sur l'œil droit, et je reprends. Messieurs, quelle sera donc la finalité de ce serveur, hein, hein ?

UN SOU C'EST UN SOU

Nous avons décidé tout d'abord de traiter avec un superbe mépris tout ce qui a trait de près ou de loin aux messageries. Pourquoi ? Simplement pour que vous ne perdiez ni votre temps, ni votre argent. Le pognon, pour vous, c'est le nerf de la guerre, et une messagerie coûte cher... Afin de vous épargner d'inutiles dépenses, nous avons imaginé la solution suivante : à votre arrivée chez nous, vous pourrez consulter une liste vous fournissant l'identité de ceux qui sont présents sur le serveur, vous renseignant sur le service où ils se trouvent, le nature de leur machine et leurs moindres désirs. Si vous voulez dialoguer, vous pourrez leur envoyer un télégramme fixant rendez-vous en forum. Une manière simple d'économiser de l'argent en bavassant à volonté. Seule limitation : on ne pourra discuter à plus de cinq. Mais vous discutez souvent en A.G. ? C'est toujours le foutoir, et le foutoir du temps perdu. Vous m'avez compris ? D'ailleurs, ni Prof ST, ni Doc Amiga, consultés pour l'occasion, n'y ont trouvé à redire, et vous connaissez leur bienveillance tatillonne et... musclée.

DE L'INDICE A LA CONCLUSION PARTAGEE

Vous seront proposés deux services particulièrement chéris de la rédaction... les **Rubriques** et les **Forums** et/ou **Amphis**.

Les Rubriques, vous savez tous ce que c'est : d'indispensables renseignements pour votre machine préférée, qui vous permettront de trouver auprès de nous ou de tous, la "techenik-miracle", celle qui soigne le rhume des logiciels, ranime le joystick surmené ou extrait la tumeur maligne de votre jeu favori.

Il vous sera loisible d'utiliser les Forums pour délirer entre vous, vous adonner à des orgies microludiques, refonder le "Club des 5" ou partir en toute simplicité à la conquête du monde impitoyable de l'informatique !

En Amphis, vous pourrez prendre des cours d'initiation à la programmation, à l'informatique et aux différents langages usuels. Des méthodes valant bien l'*Assimil* vous seront proposées pour parfaire votre connaissance des termes clés en anglais, allemand, espanol, russe etc. ; et séduire les belles étrangères rencontrées au coin d'une plage espagnole ou au détour des couloirs crasseux du métro londonien.

LE MANDAT-LETTRE DU GREMLIN

Les **Boites aux Lettres**, les **Petites Annonces** - nous ne vous apprendrons rien là-dessus, pensez-vous. Votre Vous trouverez deux sortes de BALs (boîtes aux lettres) : les BALs lecteurs, où un nom de code secret vous livrera un courrier mystérieux autant que personnel. Nous précisons de suite que le vigile de la poste sera equipé d'un détecteur de faux/vrais passeports qui ne tombe jamais en panne ; et les BALs du journal (où les lettres d'amour enflammées à Rosie Zounette, les lettres d'insultes à Prof ST, les poulets anonymes ou menaçants et même une demande d'engagement dans le régiment du Major Thomson recevront une réponse en bonne et due forme, mais seulement dans le mesure du possible - n'oubliez pas qu'à Micro News les journées ne font que 26 heures !)

Les Petites Annonces vous permettront de vendre ou d'échanger ce dont vous ne voulez plus et d'acheter commodément ce que vous voulez acquérir. Vous y trouverez de surcroît des offres de job pour l'été ou les vacances, pau à peu transmises par nos relations professionnelles. On ose espérer que cet argent de poche facilement gagné vous inclinera à abonner vos 93 meilleurs copains à Micro News.

Ces PA comporteront également votre nom de code et votre code secret, afin que vous seul puissiez les lire ou les détruire (plus besoin pour cela de manger l'ordinateur ou de le laisser s'autodétruire à l'acide dans les 5 secondes, il suffira de pousser un bouton. Le brevet a déjà été

vendu à la CIA et au KGB ...). Nous pourrons, si le besoin s'en fait sentir, créer d'autres rubriques d'annonces selon vos desiderata.

MONTREZ DU DOIGT : SOUS LES PAVES, LA PLAGE...

Les Tags, eux, devraient inclure, outre les avis de recherche permettant de retrouver les journalistes déserteurs ou les dessinateurs en fuite - oui, nous en sommes là -, les opinions de la rédaction, les billets doux de Rosie Zounette et les éructations de Prof ST. Vous y découvrirez aussi les dernières news concernant votre journal bien-aimé, les secrets des prochains numéros, les farfouilles qui vous donneront toute licence d'infliger les pires supplices à vos bécanes cheries, les bons plans et les conseils que nous prodiguerons - à prix d'or - pour arrondir vos bourses, si plates après les passages répétés chez les revendeurs de jeux du quartier.

Des sondages ont été preparés avec soin par Rosie Zounette, afin que vous puissiez donner votre opinion sur le journal ou le serveur Minitel, sous une forme simple et rapide - surtout rapide, donc économique - ainsi que sur une rubrique différente du journal chaque semaine (Rosie Zounette nous a bien précisé que ses câlins nous seraient dispensés selon votre degré de satisfaction, alors vous pensez que nous allons bosser comme des chefs !)

DES CADEAUX SUR UN PLATEAU

Une profusion de jeux vous divertira comme vous n'avez jamais rêvé de l'être ; la munificence de votre canard chéri éclatera aux yeux de tous. Toutes les semaines, il y aura des jeux micro à gagner pour votre bécane, des montres, des BD, des disques. Tous les mois vous pourrez, si vous êtes vainqueur, choisir entre une chaîne laser portable ou un cadeau équivalent, voire une sortie pour 4 personnes au concert de votre choix, dans votre région ou ailleurs. Ça vous laisse le loisir d'emmener votre nana, votre meilleur copain et sa meuf, qui vous voulez... Surtout, pour vous permettre d'être vraiment princier - voire royal - nous ajouterons 200 francs pour la soirée. Zlika pif paf, ça déménage sec à Micro News !

Seuls douze héroïques finalistes se disputeront le cocotier au mois de mai, si le ciel ou le rédac-chef actuellement pendu au plafond ne nous tombent pas sur la tête. Le vainqueur gagnera un voyage. Notre rédac-chef, Dragon Zéphyr - tiens je ne vous avais pas encore donné son nom de reptile ! -, révulsé à l'idée de cette générosité qu'il assimile à un gaspillage à faire des comptes d'apothicaire et crache la fumée comme l'éléphant à vapeur de Jules Verne (dont il a d'ailleurs le gabarit). Si par extraordinaire le vainqueur s'estimait insatisfait, il aurait la possibilité de jouer à "quitte ou double", c'est alors lui qui déferait en direct en posant dix questions de son choix - obligation nous serait faite de répondre au moins huit fois correctement. Quarante-six privilégies choisis parmi vous pourraient nous aider en se constituant nos jokers. Si grâce à eux nous repondions juste, une récompense non négligeable leur serait accordée ! Non mais ...

Nous avons aussi prévu de nous assurer les services de plusieurs animateurs qui pourront à des intervalles réguliers (surtout le mercredi, le samedi après-midi et le soir) vous aider et vous conseiller tout en dialoguant. Une etoile personnalisée sera leur signe de reconnaissance et de ralliement. Et de temps en temps, les dessinateurs, les journalistes et même le rédac-chef viendront en direct vous dire bonjour.

Voilà... désormais vous savez presque tout. Alors à vos Minitels pour nous découvrir et faire la conquête de la face cachée de la Planète des Jeux de Micro News !

HERTZ



LES PIRATES EN PRISON !

Paradoxe des époques de transition ! Alors que les Gueules Cassées se remettent à peine de la célébration de l'armistice du 11 novembre, certains représentants distingués de l'édition française sont en train de se fabriquer un arsenal juridique - destiné à mettre fin aux agissements douteux de certains pillards de la micro...

Samedi 18 novembre 1989, huit heures du matin : Daniel Duthil - président de l'APP (Agence pour la Protection des Programmes) - quitte Paris accompagné de deux inspecteurs du groupe "Contrefaçons" de la préfecture de police, munis d'une commission rogatoire internationale délivrée par le juge d'instruction chargé de l'affaire *Knight Force*. Dans le même


Le hall du gymnase avant la razzia.

temps, quatre personnes appartenant à la société Titus s'envolent à destination de Nistelrode, une petite ville des Pays-Bas où ils savent que va se tenir une "copy-party". Celle-ci se déroule dans l'enceinte d'un gymnase loué pour la circonstance. Pour la modique somme de sept florins (environ 25 F), chacun des membres de l'équipe s'apprête à passer la journée avec plusieurs centaines de responsables de groupes de pirates européens (dont la culpabilité est évidente). S'ils le désirent, ils peuvent également manger et dormir, tout est prévu, à condition d'allonger un peu plus la monnaie...

Devant eux, sur toute la surface d'un terrain de handball, sont installés les micros destinés aux copies, tandis que sont diffusés sur deux écrans géants les hits dernièrement sortis. Dans un coin reculé de la salle trônent les grosses têtes de la copy-party. Ils sont venus en Mercedes ou en BMW et n'ont plus l'air de gamins. Comme ils l'affirment par de multiples tracts, le piratage est leur commerce, leur crime favori.

A 17 heures, la machine de guerre de la police néerlandaise - plutôt laxiste à l'accoutumée - se met en branle, bloquant toutes les issues, ne laissant aucune chance aux 350 joyeux participants... Dans les minutes qui suivent, la panique s'empare des pirates, qui se sentent pris au piège. Toutes les solutions sont envisagées et aussitôt mises en pratique pour tenter d'échapper aux poursuites d'ordre pénal qui ne manqueront pas de suivre. Ainsi, d'aucuns se bleuissent la langue à grands coups d'étiquettes compromettantes, tandis que d'autres - joueurs dans l'âme - prennent leurs disquettes pour des frisbees et les lancent à la volée... Les "gros bonnets" quant à eux en viennent aux insultes ou aux menaces, affirmant qu'ils appartiennent à une organisation


Le hall du gymnase après la razzia.

contre laquelle les éditeurs et leurs petits moyens ne peuvent rien !

Cette scène qui semble tout droit sortie de *L'Arnaque* ou des *Incorruptibles* n'a rien d'une fiction. Elle a effectivement eu lieu et il semblerait bien que ce ne soit que le début d'une longue histoire.

L'AFFAIRE KNIGHT FORCE

Pour bien comprendre les tenants et les aboutissants de cette vaste opération répressive, il faut remonter à sept ou huit jours avant la rafle de Nistelrode, période à laquelle débute ce que l'on peut appeler l'affaire *Knight Force*. Malgré le silence des responsables de Titus - prétextant a

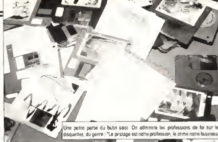


Daniel Duthil, président de l'APP. Tremblez pirates devant l'Elliot Ness de la micro !

juste titre l'action pénale en cours interdisant toute déclaration relative aux accusés - il est possible de reconstituer la trame des événements grâce au contenu de deux articles parus respectivement dans *Le Parisien* du 21 novembre et *Le Figaro* du 22.

Résumons : François G., programmeur embauché à l'essai depuis peu chez Titus a un hobby et pas n'importe lequel : il est pirate et se veut le meilleur de tous, il espère même devenir le "parrain" du piratage, faire des coups d'éclat... Et quelle meilleure place peut-on trouver pour y parvenir que programmeur chez un éditeur renommé ? Ce qui devait arriver arrive : le dernier hit de Titus, *Knight Force*, ne tarda pas à se retrouver dans tous les réseaux pirates européens, et ce grâce à une liaison par modem, appareil que François G. avait d'ailleurs du même coup "emprunté" à ses sympathiques patrons...

La découverte du pot aux roses allait déclencher une réaction en chaîne dont


Une petite partie du butin saisi. On admirera les professions de foi sur les disquettes, du genre : "Le piratage est notre profession, le crime notre business".


Hervé Caen, PDG de Titus. Tient-il en main son permis de chasse aux pirates ?

les maillons n'ont pas tardé à entraver les mains du suspect. De là à la copy-party de Nistelrode, il n'y avait qu'un pas que l'interpellé - gonflé mais pas téméraire - aida bientôt la police à franchir.

INFORMATIQUE ET INFORMATION

Si la racine de ces deux mots est la même, leur sens diffère trop souvent, tout au moins en France. A tel point d'ailleurs que l'on peut se demander si le simple possesseur - sans être "cracker" - de programmes du réseau pirate, a la moindre idée de ce qu'il risque. Et pourtant, ça ne rigole pas. Le recel - c'est la dénomination judiciaire de la possession illégale d'un objet volé ou copié - se paye cher, très cher... jusqu'à deux ans de prison avec sursis et une amende pouvant s'élever à 500 F par logiciel saisi. Quant à la copie pure et simple, la peine encourue est fonction de l'étendue du délit. Dans les deux cas, et quelle que soit l'importance de la faute, le casier judiciaire de l'interpellé en gardera des traces.

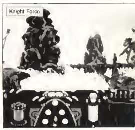
En lisant ces lignes, certains d'entre vous fronceront les sourcils d'étonnement. Comment le mot "copie" peut-il être synonyme de "vol", alors que depuis une génération nous sommes entourés d'outils comme les photocopieuses, les magnétoscopes et magnétophones dont la fonction première est la duplication - à au moins un exemplaire - de l'œuvre d'autrui ?

LÉGALEMENT VOTRE...

La réponse n'étant pas d'une évidence frappante, nous sommes allés la chercher auprès d'une sommité en la matière, Daniel Duthil, président de l'APP. Comme il fallait s'y attendre, dès que l'on fait appel à la loi, tout se complique. Ainsi, il faut savoir qu'il y a copie et copie ; comprenez... copie de sauvegarde et copie à x exemplaires. Des deux, seule la copie de sauvegarde est autorisée, bien sûr. Mais alors, cela veut dire que le déplombage est permis ? En quelque sorte oui. A la condition toutefois que le contraire ne soit pas stipulé sur l'emballage du programme. Vous voilà donc avec une autorisation légale de craquer la quasi-totalité des logiciels, uniquement pour pouvoir en faire une copie de sauvegarde... On croit rêver ! Quand on sait qu'en-dehors du prix souvent prohibitif des logiciels, l'amusement procuré par le déplombage d'un programme est un des facteurs déterminants du piratage, on peut se poser la question de savoir où est l'intérêt des éditeurs à vouloir à tout prix faire ce qui légalement peut être défait.

LES MOYENS PRÉVENTIFS

S'il n'existe pas de remède miraculeux contre ce type de fraude - à moins d'en venir à des actions aussi excessives que répressives -, reste encore la prévention


Knight Force

WARNING

THE ONE ON THE RIGHT IS HANDLING STOLEN GOODS.

WARNING

THIS SORT OF BILL IF YOU PAY FOR THEM

THIS SORT OF BILL IF YOU DON'T

A pirated game could result in a visit from you know who

PIRACY IS THEFT

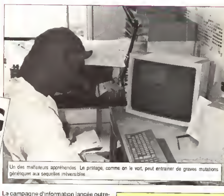
WARNING

THIS DISK COSTS £14.99

THIS DISK COULD COST £2,000

It's against the law to pirate software. You can be fined £2,000 or go to prison for six months

PIRACY IS THEFT



Un des malfaiteurs appréhendés. Le piratage, comme on le voit, peut entraîner de graves mutations génétiques aux séquelles irréversibles.

La campagne d'information lancée outre-Manche par l'ELSPA (European Leisure Software Publisher's Association) est un bon début dans cette direction, bien que le côté "si t'es pas sage..." soit un peu abusif. En ce qui concerne les actions communes similaires menées sur notre territoire, elles sont encore peu nombreuses. La seule qui ait été tentée, l'a été par l'APP en association avec le ministère de l'Equipement, ministère qui un peu plus tard était lui-même condamné pour contrefaçon (voir notre encadré sur l'Etat pirate) ! Ecoutons à ce propos Hervé Caen, PDG de Titus : "Aucune campagne d'information sérieuse ne pourra être mise sur pied en France tant que chaque éditeur ne prendra pas conscience de l'intérêt général de la profession." Serait-ce à la presse informatique - celle là même que l'on accuse à tort ou à raison d'encourager la pratique du piratage - de se faire l'avocat des victimes ? Il semble bien que oui, et c'est tout au moins le cas de Micro News, qui, voilà deux numéros déjà, tentait au travers du dossier "Scandale dans la micro : tout est trop cher !" et surtout par le biais du deal éditeurs/pirates de faire le point sur ce vaste sujet. Il est encore trop tôt pour savoir si oui ou non ce deal a rempli son office. Quoiqu'il en soit, l'année 1990 risque d'être riche en événements retentissants, ce qui nous donne le droit d'espérer une occasion prochaine d'en reparler.

Georges Brize

L'ETAT PIRATE

Notre bel et incorruptible Etat vient d'être condamné par le tribunal de grande instance de Paris pour contrefaçon de logiciels portant préjudice à plusieurs grandes sociétés.

La décision de la troisième chambre civile du tribunal de grande instance de Paris est claire : l'Etat français, par l'intermédiaire de la direction départementale de l'Equipement de La Réunion, s'est rendu coupable d'actes de piratage envers Ashton-Tate, LCE, Microprose, Microsoft et l'APP. Un OPJ (Officier de Police Judiciaire) avait en effet constaté, en septembre dernier, la présence de copies illégales de dBase, Wordstar, Word et Excel sur des disques durs dans les locaux de la direction de l'Equipement réunionnaise. En conséquence, l'Etat a été condamné le 13 juillet 1989 pour contrefaçon et concurrence déloyale. Ce fut, il va sans dire, un jugement spectaculaire, puisque l'Etat devra verser au total 1 152 144 F, soit environ 120 millions de centimes. C'était évidemment la première fois que l'Etat français était condamné pour une affaire de cette nature. Une telle décision montre en tout cas que, quel que soit l'auteur de la contrefaçon, la Justice n'hésite pas à appliquer la loi

STOS
LE CREATEUR DE JEUX

Pour tous les bricoleurs de la programmation, les artisans du Basic et les créateurs débutants qui veulent assouvir leur passion, une seule solution : le Basic *STOS* de Mandarin Software. C'est une vraie mine d'or pour les chercheurs du peek et du poke. En route pour l'aventure !

Vous vous êtes sûrement déjà dit : "Moi aussi je pourrais faire un jeu ", mais des connaissances approfondies en programmation, un bon sens artistique et une énorme dose de patience sont devenus vite indispensables pour franchir le pas. Sans rien renier de ces principes fondamentaux, le Basic *STOS* (disponible sur Atari ST et bientôt sur Amiga sous le nom d'*AMOS*) va considérablement vous simplifier la vie. Grâce à trois disquettes remplies d'exemples, d'accessoires et du langage proprement dit, votre imagination délirante va pouvoir se matérialiser. C'est un nouveau langage entièrement dédié à la création de jeux d'arcade. Simple à mettre en œuvre, il comprend une palette étendue de possibilités comme la réalisation de sprites, leur animation, la création de musique et la manipulation d'écran. Plus de 320 commandes sont utilisables, un éditeur de sprites d'une grande puissance va vous permettre de fabriquer vos vaisseaux spatiaux ou vos monstres. Vous pourrez ensuite les déplacer dans tous les sens, détecter une collision et afficher jusqu'à quinze sprites en même temps à l'écran. Quant à récupérer des personnages d'autres jeux, c'est possible s'ils sont aux formats Néo ou Degas. Bien sûr un utilitaire de dessin vous permet de réaliser vos propres chefs-d'œuvre. C'est si bon de se prendre pour le Dr. Frankenstein ! Le programme a d'énormes possibilités, comme d'afficher des écrans de fond, de faire flasher les couleurs, de définir des zones actives à l'écran, de compacter et décompacter un écran etc. N'oubliez pas cependant qu'un bon jeu nécessite également des sons et de la musique. A vous de jouer avec le générateur de sons qui vous permettra de créer des mélodies sans connaître le solfège ou d'inclure dans vos réalisations des explosions, coups de feu ou bruits de cloches. La troisième disquette contient trois jeux en Basic : *Mouthtrap, Orbit* et *Zoltar*. De quoi vous donner une petite idée de la puissance de ce créateur de jeux. Une petite page de chauvinisme pour terminer : ce logiciel a été conçu et développé par des Français et après une traversée de la Manche fructueuse, le *STOS* est de retour sur le sol natal. Espérons qu'il fera mentir le proverbe qui veut que nul ne soit prophète en son pays.

Disquettes Mandarin Software pour Ateri ST. Adeptation prévue sur Amige.

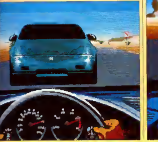
J.-P L.



HIGHWAY PATROL 2

Le rance d'Arabie, flic naufragé dans le désert, est au bout du rouleau : il a vidé sa dernière canette... Une chasse à l'homme qui tourne au fiasco... Le syndrome Ader a-t-il brouillé toutes les cartes ?

La route défile devant vos yeux, interminable, elle s'insinue dans le Sahara de vos ennuis comme un serpent de mer à tics. Vous avez du turbin sous le moulin de votre bolide. De dangereux criminels aussi sauvages qu'un troupeau de hyènes déchaînées sont en train de semer la terreur dans ce magma siliceux. En route pour le sentier de la guerre ! Au volant d'une voiture de patrouille, la poursuite implacable commence. Féroce et crevante. C'est que les p'tits gars sont équipés de véritables bombes roulantes. A l'aide d'une carte et des indications du QG vous devrez les intercepter. Un fichier central vous permet de choisir la trombine du malfaisant qui tombera sous vos roues vengeresses. Les lascars du début ont le pied un peu tendre : dès qu'ils entendent votre sirène stridente, ils abandonnent et se rangent rapidos sur le bas-côté. Des adversaires plus coriaces vous épient à la croisée des chemins - eux vous fonceront dessus. Fin du fin, une brute épaisse et sanguinaire dispose d'une véritable armurerie et n'hésite pas à vous arroser copieusement de pruneaux. Pas de pitié, aux grands maux les grands remèdes, une seule solution : visez les pneus. Le théâtre de vos exploits policiers est immense et s'étend à perte de vue. D'un réalisme très soutenu, la conduite de la bagnole s'opère à partir d'une vue en 3D pour le moins soufflante. Un petit conseil, faites venir un copain qui vous servira de copilote - car lire la carte, repérer sa position ainsi que celle des truands et conduire sans se vautrer, tout cela réclame une grande habileté. Mais, encore une fois grâce à vous, le crime ne paiera pas et les "gangsters", comme dit ma concierge, resteront sur le sable.







Disquettes Microïds pour Atari ST/STE. Existe également sur Amiga et compatibles PC. J.-P L.



THE BATTLE OF BRITAIN

Their finest hour ! La fine fleur de la RAF et les aigles noirs de la Luftwaffe battent le rappel de cet été 40. La bande à Bader Douglas et le Galland Adolf vont en découdre impitoyablement sur les ailes de la gloire ..

Dans l'odeur eigrelette des bidons de carburant vides, sous les hangers surchauffes de tôle ondulée, la téte vide et la delicieuse angoisse de l'épopée leur tenaillant le ventre, des pilotes britanniques s'apprêtent à decoller pour intercepter une escadrille allemande - fer de lance de l'Operation Sea Lion *The Battle of Britain* va vous engoncer dans le blouson des pilotes des deux camps Messerschmitt, Ju 87B1 (Stuka), Dornier, Heinkel, Hurricane et Spitfire vous font valser la kermesse des aigles sous tous les angles germains de la guerre aérienne Chaque poste de combat est a votre portée, a l'entraînement comme en mission et les graphismes minutieux - à la limite de la reconstitution historique (a ce propos, il ne faut pas oublier de dire que le manuel confine au chef-d'œuvre didactique) - vous placent sans attendre aux commandes du destin de l'Europe telle qu'elle fut... ou qu'elle aurait pu être.

Quatre disquettes Lucasfilm Games pour PC et compatibles. Egalement prévu sur Atari ST et Amiga. J.-H.D.



THE TELLER

Vos méninges vont frétiller de plaisir avec ce fabuleux casse-tête. Mémoire, ô douce mémoire, suis-je toujours le plus fou ?

Voilà le type même de logiciel qui vous prend à la gorge et qui ne vous lâche plus. Nous avions connu des affres similaires avec *Tetris* et, malheureusement, aucun antidote n'existe pour contrecarrer cette contagion galopante Le principe du jeu est hypersimple, il suffit de reconstituer une figure qui vous est présentee quelques secondes en debut de partie Des morceaux descendent du haut de l'écran, vous devrez vous en saisir et les remettre au bon endroit Facile au debut, tout se complique rapidement et vous allez combattre au choix le temps, l'ordinateur ou un adversaire humain Cette dernière option est geniale, on peut piquer des morceaux à son rival ou ramasser des bonus à sa place Le tout est superbement réalise avec un bon dosage, distribué entre action et réflexion Prenant, prenant...

Disquette Ubi Soft pour Atari ST/STE. Existe également sur Amiga. J.-P.L.





1 PISTOLET INTERACTIF
1 FANTASTIQUE LOGICIEL
WEST PHASER
TILT D'OR CANAL+
349 F*
POUR
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC ET COMPAT.
ECRANS ATARI
3615 LORI
des jeux,des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner
LORICIEL
*Prix public conseillé



OPERATION THUNDERBOLT

Le militaire aime (et doit) être opérationnel... Aura-t-on enfin un jour *Operation Minimum* ? En attendant, ne boudons pas ce coup de foudre aventureux !

Bravers huit niveaux de jeux différents (dont certains sont présentes en 3D), vous allez tenter de libérer les passagers d'un avion détourné vers le Moyen-Orient par des terroristes. Que ce soit à un ou deux joueurs, vous devrez traverser un dépôt de munitions, atteindre le QG ennemi, emprunter une jeep, un bateau - le tout bien entendu sous le feu nourri de l'ennemi. Si vous survivez jusque-là, vous parviendrez enfin à bord de l'avion pour une ultime confrontation avec l'astucieux chef des terroristes, émule de Mac Gyver, qui n'hésite pas à utiliser le pilote de l'avion comme gilet pare-balles. Ici, la tension est à son comble ! si vous ratez le terroriste, lui ne vous ratera pas, et si vous tuez le pilote, vous êtes bon pour quelques années de vacances forcées dans ce charmant pays à la population si accueillante - à moins de savoir piloter un DC10. Dur, dur, dur...

Disquettes Ocean pour Amiga, ST et CPC. M.L.



NINJA WARRIORS

Des guerriers de l'ombre aux regards assassins vous tombent sur le paletot. Poussez le krikitu... et lardez-les !

Il fallait bien que ça arrive un jour : à force de se compromettre dans des scandales sans nom, le gouvernement vient d'être renversé. Rassurez-vous, cela se passe en 1993. En cette période de sac et de corde, la population civile se fait massacrer par les hordes sanguinaires du dictateur Bangler. Heureusement, des résistants ont construit deux robots de combat armés de sabres et de trente étoiles shuriken. Ils vont affronter les barbares dans les bas-quartiers. A vous de faire le ménage, de frapper les innombrables soldats, les lanceurs de grenades, les tireurs d'élite et les monstres de tout poil. L'action est phénoménalement rapide, l'animation vivante et les mouvements d'une souplesse picturale. Votre robot, arrivé à son degré dernier de décrépitude, va bientôt ressembler à une boîte en fer blanc. Petit détail sanguignolesque : lors des attaques le raisine gicle de partout. C'est mégaprenant - surtout à deux joueurs - et les fans de baston y trouveront leur compte de coups en vache.

Disquette Virgin Games pour Atari ST. Existe également sur Amiga, Amstrad CPC et C64. J.-P.L.







LES INCORRUPTIBLES

Eisenstein plus De Palma : la superbe scène du landau dégringolant les escaliers d'une gare au beau milieu d'une fusillade. Vous allez retrouver ce morceau d'anthologie et bien d'autres encore... à condition d'être *untouchable* !

En effet, pour changer de niveau, vous n'avez d'autre solution que de triompher dans chaque épreuve. Etant donné le nombre de malfrats qui vont vous couper le chemin, cela se révèle aussi difficile que de jouer au basket les yeux bandés avec les mains attachées dans le dos. Vous incarnez le beau Nénasse (avec tout son "stack" de tics) ou l'un des membres de son équipe... L'enquête commence dans un entrepôt désaffecté reconverti dans le trafic d'alcool. Même si ce bon vieux Ness fait preuve d'une étonnante agilité (l'animation du personnage vaut le coup d'œil), il est difficile de récolter les preuves éparpillées un peu partout sans se faire toucher au passage par quelques balles - pas perdues pour tout le monde... Vous vous rendez ensuite à la frontière pour intercepter une cargaison de whisky de contrebande à coups de fusil de chasse. La séquence suivante retrace un reglement de comptes dans les rues de Chicago : vous pouvez vous abriter derrière un mur et recharger votre arme, puis surgir au milieu de la rue pour canarder les odieux trafiquants. L'épisode de la gare, où vous devez faire face aux assauts des hommes de la Mafia, tout en protégeant une voiture d'enfant, vous replonge exactement dans l'atmosphère du film. Et la scène finale vous transporte sur les toits du palais de justice pour le confrontation finale avec le bras droit d'Al Capone.

Un excellent soft donc, mais plutôt à deconseiller si vous êtes un joueur de niveau moyen ou si vous n'êtes pas en possession du *Top Secret* qui vous permettra de sélectionner la phase d'action de votre choix.

Disquettes Ocean pour Atari ST. Egalement prévu pour Amiga, Amstrad CPC et C64. **M.L.**





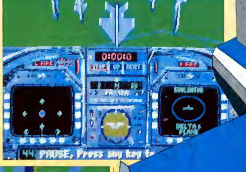
BLUE ANGELS

"Depuis un certain temps il ne se passe pas une année sans que deux ou trois avions ne se crashent sur la foule lors de meetings aériens. Revivez ces agréables sensations avec *Blue Angels* !" Voilà le slogan promotionnel auquel vous avez échappé.

Même si ce slogan pouvait en choquer plus d'un, il n'en reste pas moins qu'il aurait parfaitement reflété la dure réalité de vos premières évolutions dans ce simulateur de vol acrobatique. En effet, si vous essayez des le départ d'effectuer un "delta loop" en compagnie de cinq de vos compagnons aviateurs, vous risquez fort de finir en tas de cendres mille mètres plus bas. Mieux vaut être patient, et s'entraîner d'abord sur un simulateur (à l'intérieur d'un simulateur, on aura tout vu !), puis répéter les figures "pour de vrai" avec l'aide de l'ordinateur de bord qui vous indique très précisément et en direct les commandes à actionner.

Si vous ne suivez pas à la lettre les instructions qui vous sont données, vous entendrez distinctement une voix digitalisée (c'est la première fois qu'on en entend une sur PC) crier : "Break ! Break !" Aucun rapport avec une leçon de smurf donnée par Sydney, le breaker mou de la télé - ce cri étrange vous annonce simplement que vous avez "décroché" et met fin à la phase d'entraînement.

Vous pouvez revoir votre performance, suivre en 3D le tracé de votre vol et le comparer aux courbes parfaites de la figure que vous avez tenté d'exécuter (pour les débutants, the right word in the right place). Contrairement à la plupart des simulateurs de vol, les commandes se résument ici à quelques touches, ce qui vous permet de vous concentrer entièrement sur les chorégraphies aériennes. L'initiation est difficile mais vous parviendrez vite à maîtriser des figures





aussi spectaculaires que le "delta vertical break with six planes cross". Vous et vos copains pilotes pourrez alors présenter devant la foule ébahie un show aérien à côté duquel les kamikazes japonais passeraient pour de timides conducteurs d'autos tamponneuses.

Disquette Accolade pour PC. Egalement prévu pour Amiga et ST. M.L.



E.S.S.

Check-list complète ! Moteur A et B allumés ! Lancement ! La structure vibre légèrement sous l'assaut des réacteurs lancés à pleine puissance. Manœuvre de séparation du moteur auxiliaire effectuée. Sortie de l'atmosphère... et cap sur les étoiles !

Oh bien sûr, tout n'est pas si simple. Il faut d'abord remplir convenablement les soutes, veiller à ce que le carburant et l'oxygène soient en quantités suffisantes pour le nombre attendu de passagers etc. Ces petits détails réglés, on peut envisager un décollage, sûrement sans retour d'ailleurs, à moins d'avoir une veine de cocu

Ah bon, vous y êtes arrivé ? Dès la première mission ? Et votre petite amie vous a quitté ? Logique ! Vous voilà donc embarqué dans une affaire dont la durée et la difficulté sont déterminées par votre cargaison. La diversité des missions quant à elle n'est limitée que par votre imagination. Vous pouvez par exemple lancer un ou plusieurs satellites, réparer ceux qui ont subi quelques avaries ou apporter de nouveaux modules à la station orbitale. Celle-ci, une fois terminée, sera consacrée à la réalisation d'expériences (chimiques peut-être, militaires sûrement). Mais n'oublions pas que E.S.S. est avant tout un jeu... dont le but premier est comme il se doit de ramasser un maximum de points ou d'argent. Comment faire ? Fastoche ! Réussir le plus possible de voyages très organisés durant les trois ans qui vous sont impartis pour rentabiliser le navette spatiale européenne.

Conformément à nos espoirs, la mise en orbite d'*European Space Simulator* est une réussite. Moins complexe qu'un véritable simulateur de vol comme *Space Shuttle Simulator*, E.S.S. a l'avantage d'être compréhensible par tout un chacun - à condition que ce "toununchakun"-là soit un kamikaze passionné. Un seul regret, sa qualité graphique plus que discutable en EGA par rapport à la version VGA. Ce logiciel fonctionne avec l'interface sonore *Intersound*.

Trois disquettes Tomahawk pour PC et compatibles. Bientôt disponible sur Atari ST et Amiga. **G.B.**









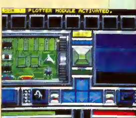


DAY OF THE VIPER

Un Chaos rampant de conception humaine tente d'infiltrer le cosmos. Genetic Android Race versus Sun League Defense Force...

Branle-bas de radar dans le complexe interstellaire Targan situé juste à droite d'Orion quand vous venez de Jupiter. Une grosse bavure a provoqué ce 4 juillet 2307 le dysfonctionnement complet d'une intelligence biotechnoïde de la dernière génération GAR. Sous le choc, le prototype cyborgiaque s'est mis en tête de détruire le système solaire. A bord de votre Viper - un surpuissant androïde de combat - vous allez tenter de limiter la casse. Vous devrez explorer cinq bâtiments dotés chacun de cinq niveaux, pour y retrouver des disquettes qui, réunies, composeront un programme capable de vaincre votre ennemi. Attention où vous mettez les pieds, l'électronique mégalo s'entoure d'une garde prétorienne de première bourre. A vous de déjouer les pièges, de massacrer les gêneurs et de récupérer des pastilles d'énergie, des cartes magnétiques etc. Ce chemin de croix galactique est hyperprenant et son venin ludique hantera longtemps vos rêves d'étoiles qui ne s'en foutent pas.

Disquettes Accolade pour Atari ST. Existe également sur Amiga et compatibles PC. J.-P.L.



CAPONE

Ce jour-là, je me préparais à tester *Capone* sur l'Amiga de service lorsque Prof ST se jeta sur moi...

Il m'arracha le West Phaser des mains et serrant fermement le pistolet interactif de Loriciel entre ses doigts, il se mit à cribler de balles l'écran de l'ordinateur dans un déluge d'explosions retentissantes. Ce n'est qu'en observant son regard déçu devant le moniteur intact que je compris que ce soudain intérêt pour le jeu n'était en fait qu'un accès de haine contre la machine concurrente.

Mais si le professeur semblait déçu, ce n'était pas mon cas. L'illustre chercheur, aveuglé par la fureur, avait réussi à descendre tous les gangsters présents à l'écran. Saisissant le pistolet encore chaud, je poursuivis avec un plaisir évident l'œuvre destructrice du dieu des Ataristes. Apparaissant aux fenêtres dans un scrolling impeccable, des tueurs de la Mafia, des poseurs de bombes et parfois même des civils innocents tombaient aussitôt sous le tir précis du Phaser. Pas de doute, *Capone* était un Top du mois.

Disquette Actionware pour Amiga. Egalement prévu sur PC. M.L.







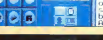
FIRST CONTACT
L'impensable est arrivé! Des milliers de vaisseaux
ont envahi notre système solaire! Ils ont pénétré dans la station de
contrôle orbitale qui est vitale pour les communications
intergalactiques humaines. Votre intelligence,
votre expérience informatique sont
station et la Terre de ces envahisseurs!
Ce superbe jeu stratégique
Une action infernale.
Des superbes graphiques
Un terrain immense
terrestre.
Unique!
ou stratégique.
FIRST
RAINBIRD
MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14



NEUROMANCER

Cyberspace lui était conté, tout au contact des bidouilles neuromantiques - un construct lui a déglingué la comprenette - il retrouverait punk par punk sa Linda Lee... Les zaibatsus ont fait perdre à Case le sang-froid de l'antisocial, mais la mancie court dans ses neurones !

Il ne faut pas gratter le Gibson là où il se débranche ! Sinon vous risquez de finir comme Dixie-le-Trait-Plat, vague empreinte d'une personnalité disparue figée au cœur d'une morgue de puces éclatées. Errant dans Chiba City après bien des avanies, la bourse plate et des sachets de drogue implantés au butoir des terminaisons nerveuses, vous (Case) devez vous lancer à la recherche d'une IA manigançant pour/contre des nababs astucieux qui se sont construit un nid parallèle dans le cyberspace... Des bases de données abritent Neuromancien, Muetdhiver et compagnie - âprement défendues par ICE (Intrusion Countermeasure Electronics), sillonnées par des briseurs de glace et des cowboys bidouillés arborant derrière l'oreille gauche une foultitude de broches en carbone. Et le Turing bigbrothérise - instruit de vos moindres gestes au Cheap Hotel et jusqu'à vos tentatives de maîtriser "the Real World". Pour gagner du fric et pouvoir manœuvrer dès le début de votre enquête, n'oubliez pas de vendre au Body Shop - contre mauvais ferrite bon code - les parties les plus appréciées de votre corps juvénile ! Ensuite, chez Metro Holografix, fournissez-vous en softwarez et en Omo-Sendai avant de vous lancer à l'effacement de la Matrice, de faire fondre la mystérieuse glace noire et de constater que la métamorphose des cons porte aux nues...



Adapté du roman-culte de William Gibson, *Neuromancer* offre des graphismes très suggestifs, flottant aux frontières qui séparent le réel des "étreintes fatales" où la proximité de l'interface du logiciel Kuang devrait vous consoler le système. Malgré sa complexité relative (la notice et les dialogues en direct sont en anglais, mais n'hésitez pas à vous accrocher au dictionnaire - ça vaut vraiment le coup !), il vous garantit imagination et projection pour quelques circuits brûlés de plus.





Deux disquettes Electronics Arts pour PC et compatibles. Existe également sur C64. **J.-H.D.**

BATTLE SQUADRON

Vous préférez la tranquillité bonnasse de la nationale 7 à l'immensité des espaces interstellaires ? C'est dommage, car la suite d'*Hybris* vaut largement le détour !

Ma copine déteste les shoot'em up... Sensibilité féminine révulsée par tant de violence ? Que nenni ! En effet dès qu'on peut jouer à deux, plus rien ne pourrait arracher la bougresse au plaisir d'un carnage entre amis. C'est vrai qu'en duo on se sent nettement plus en sécurité face à ces hordes d'aliens agressifs. Et dans cette séquelle d'*Hybris*, mieux vaut se serrer les coudes (en regardant passer l'étreinte) si on veut réussir à repousser l'invasion. Tout commence par une plaine déserte que vos deux vaisseaux survolent dans un silence à peine troublé par un léger souffle de vent. Mais ce calme sera vite balayé par le vacarme des tirs de laser, qui couvriront sans pitié la musique d'accompagnement. Ce qui, étant donné sa qualité, est pour le moins regrettable. Cependant mieux vaut tenir que mourir, et vous avez tout intérêt à laisser de côté vos instincts mélomanes pour laisser libre cours à votre pyromanie ravageuse en grillant tout ce qui bouge. Bien entendu, de nombreuses armes seront à votre disposition pour vous faciliter la tâche, et des portes d'entrée que vous pouvez emprunter ou non, donnent accès aux autres niveaux. Les décors sont superbes et la simplicité du jeu attirera même ceux (et surtout celles) qui n'ont, d'habitude, que haine et mépris pour les logiciels de jeu. A faire essayer d'urgence à votre copine...

Disquette Innerprise Software pour Amiga. **M.L.**





SPACE ROGUE

Que les graphistes précieux et les mélomanes digitalisés passent leur chemin. Ce jeu de conquête spatiale cache sous une gangue patibulaire les diamants éternels qui font rêver depuis des billions d'années les boucaniers de l'Espace !

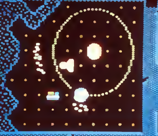
Prenez un jeu de commerce interplanétaire avec des graphismes en 3D surfaces pleines - comme par exemple *Elite* - et un jeu d'aventure ayant pour cadre un monde très vaste (genre *Ultima*). Mettez ça dans un shaker et secouez-moi le tout ! Vous obtenez de l'Orangina ? Nothing at all, c'est *Space Rogue* qui atterrit en trombe sur la moquette devant vos yeux bovins. Combats spatiaux et jeu d'aventure, voilà un cocktail qui est loin d'être soûlant. Vous (le héros au sourire si doux) êtes le fils unique d'un paisible artisan joaillier. Mais à son grand désespoir, vous n'avez aucune attirance pour les bijoux de famille. Avide d'aventure, vous préférez embarquer à bord du Princess Blue, un vaisseau de commerce intergalactique. Votre premier voyage sera marqué par un événement de taille : l'astronef et son équipage seront désintégrés et vous vous retrouverez seul comme un con au milieu de l'espace, à bord d'une minuscule navette. Commencez par vous arrimer à la station sidérale la plus proche et rendez visite aux habitués du bar afin d'être au courant des rumeurs locales.



Vous pourrez également passer votre brevet de pilote et acheter une cargaison que vous revendrez bien entendu au meilleur prix. Pour passer en hyperespace et voyager à travers les espaces infinis, vous traverserez à vive allure des portes cylindriques réparties dans chaque système solaire. Et pour entrer vivant dans la légende, libre à vous de devenir un redoutable pirate, un riche marchand ou un implacable chasseur de têtes.

Outre ce logiciel fabuleux, la boîte contient une carte de la galaxie, un récit qui résume le début de votre aventure et des maquettes en carton des nefs ultraluminiques. C'est toujours ça que les pirates (ceux de notre monde à nous) n'auront pas !

Disquettes Origin pour PC. Également prévu pour C64, ST, Amiga et Macintosh. **M.L.**







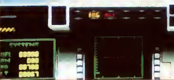




F 29 RETALIATOR

Houhou ! Voici un nouveau simululateur de vol, un grand-duc de la voltige qui fait le tour du cadran, de jour comme de nuit - rien n'arrête le progrès ! Alpha Bravo, Alpha Bravo, Laverdure en bermuda n'a plus qu'à trianguler les cuisses de sa pin-up...

Les simulateurs de vol deviennent de plus en plus complexes et performants. On croit avoir tout vu et pourtant chaque nouveau prétendant apporte sa part d'innovation et de réalisme. Mais jusqu'où iront-ils pour nous faire planer ? Que l'aérodynamisme soit avec vous, car vous allez piloter un des engins les plus sophistiqués jamais construits ici-bas : le F29 représente le dernier cri de la haute technologie militaire américaine, un joujou qui grimpe comme un rien à Mach 1.5. Stupéfiant de vitesse et de maniabilité, il ne vous laissera pas le temps de souffler... Pilote à l'USAF (US Air Force) vous devrez rapidement être the best, après avoir choisi un niveau de compétence - cela va de lieutenant à colonel -, pour vous emparer des commandes et effectuer votre première mission. Quatre champs de survol vous sont proposés : l'Arizona, le Middle East, l'Océan Pacifique et l'Europe. Une fois ce choix effectué, vous pourrez armer votre engin avec les derniers missiles air/air ou autres babioles destructrices. Passez ensuite sur la piste d'envol, faites chauffer les réacteurs et c'est parti pour le grand saut dans l'inconnu. Ce qui frappe immédiatement, c'est la rapidité vertigineuse de cette simulation et la précision cartographique des décors survolés, l'extrême exactitude de la reproduction du tableau de bord (radars, indicateur d'horizon, altimètres). Toutefois cette complexité n'est qu'apparente, le pilotage et la lecture des différents instruments deviennent rapidement une vraie partie de plaisir. Un très bon point pour cet excellent logiciel qui pourrait bien détrôner l'intouchable *Falcon* grâce à ce mélange réussi entre une grande facilité d'emploi et des missions ardues à ne plus savoir où pointer le cockpit - un match au sommet à suivre de très près !





Disquettes Océan pour Amiga. Existe également sur Atari ST. **J.-P.L.**


"VOUS POUVEZ ENCORE CHANGER LE COURS DE LA GUERRE"
SHERMAN M4
Plus de 2 années de treveil pour un résultat fantastique! Sherman M4 est *la* simuletion de tenk à posséder à tout prix. Ce jeu retrace tous les types de combat de chers de la 2e guerre mondiale.
UN REALISME A VOUS COUPER LE SOUFFLE.
DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC, PC & COMPAT
PRIX PUBLIC CONSEILLÉ DE 199 à 249 F SELON MACHINES
3615 LORI des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner
LORICIEL

OMNICRON

Flic sans carbure, vous acceptez de traquer la coke pour vous renflouer. Vous avez été désigné par la Fédération intergalactique pour stopper cette avalanche de neige.

Un peu naze, Ace Powers, capitaine de la Patrouille de surveillance stellaire, pénetre dans le bureau du boss. Après une séance de cirage de pompes en bonne et due forme, il se retrouve coincé jusqu'à l'os avec sur les bras la mission suivante : démanteler le reseau de drogue le plus important de la galaxie. Lui qui pensait être peinard jusqu'à la retraite, sombre dans l'angoisse des petits matins de guerre lasse. N'ayant pas vraiment le choix, notre "héros malgré lui" se lance dans une chasse hallucinante à la dope. Votre soif de boulot se révélera immense - et l'aventure passionnante -, d'autant que l'etoile Cron (and Bourg) sera le theâtre des investigations. Chopez des indices, parlez aux creatures, n'hésitez pas à fouiner, a fouiller et peut-être que vos narines exercées snifferont jusqu'aux oreilles du gros bonnet de la came. C'est tout le mal qu'on vous souhaite !

Disquettes Imageworks pour compatibles PC. Adaptation prévue sur Atari ST et Amiga. J.-P.L.

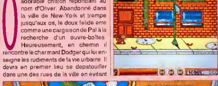


OLIVER & COMPAGNIE

Le dernier-né des studios Walt Disney se fait la belle et se tape la cloche. Art de survivre et de croquer the Big Apple...

Once upon a time there was un adorable chaton répondant au nom d'Oliver. Abandonné dans la ville de New-York et trempe jusqu'aux os, le doux felide erre comme une cargaison de Pal à la recherche d'un ouvre-boîtes. Heureusement, en chemin il rencontre le charmant Dodger qui lui enseigne les rudiments de la vie urbaine. Il devra en premier lieu se depatouiller dans une des rues de la ville en evitant









les passants, les skateboarders fous et les roquets mal léchés. Puis, parvenu sur la péniche de son pote Fagin, rattraper au vol des biscuits. Enfin, faire le ménage chez la petite Jenny avant de la sauver des griffes de dangereux ravisseurs. Bien réalisé, ce logiciel permettra aux moins de douze ans de retrouver l'ambiance du film et de devenir des cadors de la micro.

Disquettes Cocktel Vision pour Atari. Existe également sur Amiga et compatibles PC. J.-P.L.

UFO

Vous en avez marre des bombardiers et des avions de tourisme ? Que direz-vous d'un petit vol en soucoupe volante...

Les soucoupes volantes n'existent pas ! (esahp nu noitalumissid ud nalp noisavni'd neinograb). Et pourtant les programmeurs de Sublogic ont sorti une simulation très réaliste. Les chosee n'ont pas été faites à moitié : le logiciel est livré avec un manuel trés complet (schemas techniques à l'appui) et avec une carte detaillee des Etats-Unis. UFO c'qui faut, me direz-vous si vous n'avez pas peur des jeux de mots foireux (esahp xued tnemessiturba ud ruetcel neirret) ! Et vous avez bien raison car une fois encore, le specialiste des simulations aériennes a vraiment mis le paquet.

Pour commencer, vous pouvez explorer à bord de votre OVNI tous les paysages des productions Sublogic (les "scenery disks" de *Flight Simulator* & Co), y compris ceux de la toute derniére, *Hawaiian Odyssey*, qui vous entraînera au-dessus d'îles exotiques jusqu'à un vieux volcan, porte d'entree d'un monde étrange (etre-la l ec noc tse ne niart ed reièver tneme-calpme'l ed erton esab etèrces !)

Comme chacun le sait, une soucoupe volante ne se pilote pas comme un avion : il vous faudra un certain temps pour vous habituer aux commandes et réussir a absorber l'energie des villes sans être repéré par les Terriens. Pour vous faciliter la tâche, le vaisseau est équipé d'un "Translucer" qui lui permet de se rendre invisible. L'idéal pour visiter les douches des filles ! Malheureusement, vous n'êtes pas là pour ça, et vous devrez quitter la Terre pour retrouver le vaisseau-mère en orbite et vous y amarrer. Le mélange entre le rêve et le realisme donne à *UFO* l'originalite qui manquait à toutes les autres simulations du même acabit, aussi parfaites fussent-elles. Même si vous ne croyez pas aux soucoupes volantes, apprenez tout de même à les piloter - ça peut toujours servir - (esahp elanif , tnemelôrne ud ruetcel neirret snad eèmra'l ed ria'l enneinograb).

Disquettes Sublogic pour PC. **M.L.**













GUN STICK

Il y avait les calibres à lunette adaptés aux individus louches, les tromblons qui visaient dans les coins, les canonnières qui mollissaient après la première bordée... Vint enfin le Gun Stick, le flingue ultime avec lequel il était possible de pointer juste... à tous les coups !

Il a pas un look d'enfer. Il aurait même plutôt une gueule de vieille petoire à peine remise au goût du jour pour la circonstance avec cependant un tout petit avantage sur la plupart de ses concurrents : il fonctionne sans artifice. Entendez par là sans être obligé de tirer de la piece voisine ou encore d'adapter un retroviseur au canon. Le pied quoi ! Et comme si ça ne suffisait pas pour achever les p'tits camarades, les jeux qui l'accompagnent (au nombre de six, trois d'Opera Soft et trois de Dinamic) sont particulierement bien réalisés. Il y a tout d'abord **Tripper** et **Solo**, dont la finalité est identique : une armada de malfrats vous canardent sans relâche et vous ripostez à qui mieux mieux. Vient ensuite **Guillaume Tell** dans lequel il faut protéger le héros des hordes d'ennemis qui l'assaillent. Avec ces trois réalisations, Opera Soft ne cree pas la surprise. Ce sont de bons jeux bien ficelés et excitants à souhait.

Il en est tout autrement de Dinamic avec **Target Plus** - qui comprend deux jeux : un ball-trap et une mission de protection raprochee de poulet (comprenne qui peut) - et surtout **Mika Gunner**, un *Operation Wolf* dont le fighting man n'est plus un bidasse mais un privé - et qui apporte un réel renouveau dans le monde du CPC. On ne se lasse pas de le filocher ! Bien que plus commun, **Bestial Warrior** est également remarquable. Toutes ces bonnes choses nous viennent du pays de Cerventès.

S'ils n'y prennent garde, les autres éditeurs europeens pourraient très bientôt avoir à se battre contre des moulins à vent.

Disquette et Gun Stick Ubi Soft pour Amstrad CPC.

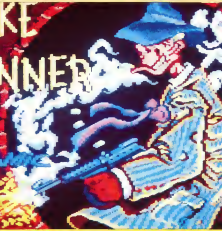
G.B.

Target Plus



Tripper

Solo

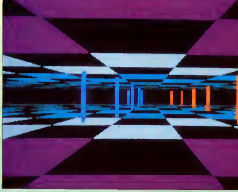


VAUX

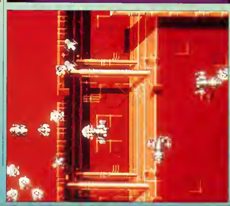
Pirates galactiques tremblez ! Votre coupable commerce est menacé par les autorités interstellaires. Plongez dans l'hyperespace et que la chance soit avec vous !

Le futur est plongé dans une récession économique sans précédent après deux guerres d'extermination. La nourriture et les éléments de première nécessité viennent à manquer. C'est à ce moment précis, alors que l'humanité vacille au bord du précipice de la famine, que l'Universal Market System met en place son monopole du commerce intergalacti-





que. Mais une tradition familiale libertaire vieille de plusieurs siècles vous pousse à refuser toute compromission avec cet organisme tentaculaire. Bravant le joug des autorités, vous continuez votre marché noir au nez et à la barbe des contrôleurs de l'Espace. Dans votre vaisseau-cargo regorgeant de marchandises vous sillonnez les routes sidérales, talonné à chaque instant par la concurrence. Vous devrez manœuvrer au plus serré dans un décor somptueux qui va vous emmener à travers huit niveaux de scrolling multidirectionnel en full overscan (plein écran). La séquence d'amarrage dans les docks est impressionnante et fournit, du sol au plafond, une perspective à la *Space Harrier*. Relax, ah la Vaux ! Une fois arrivé à bon port, vous devrez négocier le prix de vos marchandises et en suivre les cours - pour les connaisseurs cela ressemble à *Elite*. Tout cela se déroule en temps réel.



Bien entendu, la police et les autres pirates vous pourchassent sans arrêt. Les profits que vous réaliserez vous permettront d'équiper votre appareil d'armes de plus en plus dévastatrices (ce qui se révèle indispensable devant la recrudescence d'aliens affamés). Un logiciel très prenant qui "vaux" le détour.

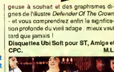
Disquettee LMA pour Amiga. Disponible également sur Atari ST et compatibles PC. J.-P.L.

IRON LORD

Les légendes sont pleines de roupilleurs millénaires qui se réveillent un beau jour... Le Seigneur de Fer a bien voulu sortir de son rêve et partir à l'aventure sur un noble destrier !

Après deux ans passés dans la futile attente d'une sortie problématique, on se disait que l'armure d'*Iron Lord* aurait un tantinet rouillé... Mais il n'en est rien, et ce ludiciel mouvementé court sur le haricot des bandits de grand chemin : chevalier en quête d'actions héroïques et de pucelles à secourir, vous choisissez une destination sur la carte ; puis après un rapide galop, vous descendez de votre cheval pour visiter la ville et ses pittoresques bâtisses. En discutant avec les différents personnages, vous trouverez de quoi former une armée. En effet, la plupart d'entre eux sont prêts à vous aider - à condition toutefois que vous leur rendiez quelques menus services. Vous pourrez par exemple récupérer l'argent que l'aubergiste doit au meunier, tenter de faire rendre un collier volé à son légitime propriétaire, où réclamer à l'herboriste une potion qui soignera des moines empoisonnés. Les conversations sont assez étoffées et les personnages que vous rencontrez se définissent tous par un trait de caractère original. L'aubergiste, par exemple, est un maniaque de la propreté. Et lorsqu'un borgne à la mine patibulaire déclare sans rire qu'il n'est rien d'autre qu'un honnête citoyen, seule votre légendaire courtoisie envers les handicapés vous permet de résister à l'envie de lui balancer un "mon œil !" dubitatif. Des séquences d'action comme un tournoi de tir à l'arc, une partie de dés, ou un combat à l'épée présenté en vue subjective viennent s'intégrer parfaitement dans l'aventure. Ajoutez à cela une musique d'ambiance moyenâgeuse à souhait et des graphismes dignes de l'illustre *Defender Of The Crown* - et vous comprendrez enfin la signification profonde du vieil adage : mieux vaut tard que jamais !

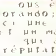
Disquettes Ubi Soft pour ST, Amiga et CPC. M.L.

















TROUBADOURS

Enfin un éducatif super ! Non, ne vous débinez pas, c'est aussi un jeu de bonne aventure. Relevez le défi et ne jouez pas idiot pour une fois...

Après des années acharnées de luth, la douceur bienfaisante d'une retraite dorée s'offre à vous. Mais votre corps et votre esprit n'ont pas encore étanché leur soif de mystères. Hardi l'ami, vous repartez, accompagné de votre fidèle compagnon et de votre blanche monture, sur les chemins caillouteux du doux royaume de France. Des faits étranges se sont produits aux frontières de l'Ouest. Clopin-clopant, guidé par la curiosité et encouragé par l'enchanteur Corwin, vous pénétrez dans les méandres de la langue française. Au fur et à mesure de votre progression, vous rencontrerez le gnome musicien, le poète distrait, l'écrivain malicieux ou la belle Viviane. Ils vous proposeront des énigmes à résoudre - comme par exemple un poème à remettre à lents vers ou des notes de musique à retrouver. En outre de précieux indices vous seront délivrés selon votre réussite à ces épreuves. Intelligent, brillant et magique, encore Lankhor !

Disquette Lankhor pour Thomson TO8, TO9 et TO9+. Existe également sur Amstrad CPC et Atari ST.

J.-P.L.



NEVERMIND

Le Rubix Cube, *Tetris* et compagnie, c'est fini ! Préparez les cachets d'aspirine, le puzzle nouveau est arrivé !

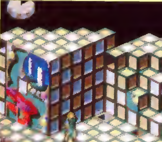


Voila un jeu qui va vous rendre fou ! A travers trois cents tableaux, il va vous falloir déplacer des pièces, emprunter des passages secrets, marcher la tête en bas ou les pieds au mur, et vous battre contre un ennemi de taille : le Temps. Vous en aurez en effet bien peu pour réussir à reconstituer toutes les figures présentées, d'autant plus que certaines sont de véritables dessins animés. Imaginez-vous en train d'assembler un puzzle dont le dessin varierait sans cesse. Autant essayer de faire rentrer Chantal Nobel dans la nouvelle voiture de Sacha Distel !

La progression de la difficulté est très bien dosée et chaque niveau correspond à un mot de passe qui vous garantit de reprendre la partie là où vous aviez échoué. Allez tiens, pour les plus impatients, voici le code d'accès au onzième niveau : "VAMRHT". Vous m'en direz temps !

Disquette Psygnosis pour Amiga et ST.

M.L.




TOP 17
COMBAT LYNX
SABOTEUR!
+2 AUTRES
JEUX D'ARCADE
SIGMA
COMPILATION GEANTE DE 17 JEUX
DE QUALITE ARCADE ET SIMULATION
DU JAMAIS VU SUR AMSTRAD !!!
Airwolf
Commando
Ghosts'n Goblins
Sigma 7
1942
Disponible
sur
CPC D 249 F
K7 79 F



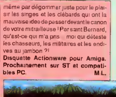
DYNAMITE DUX

Les deux canards de ce soft hilarant, déjà récompensés d'un Top console, reçoivent cette fois à l'unanimité les palmipèdes académiques. Ils barbotent vraiment dans l'huile !

Et cela non seulement parce qu'ils partent courageusement au secours de leur copine Lucy, kidnappée par le terrible Achacha (préparez vos mouchoirs), mais aussi parce que le logiciel dans lequel ils évoluent possède une qualité fort rare : l'humour.

Tout a été fait pour nous plonger dans l'univers du dessin animé : les coups sont souvent accompagnés d'onomatopées dans le plus pur style BD et les ennemis que vous rencontrez sont tous plus délirants les uns que les autres (renards sur patins à roulettes, lapins à ressort, têtes de chiens sauteuses, etc). Avant chaque uppercut, les héros font tournoyer leurs énormes poings à la façon d'Astérix, et il faut voir la tête de PIN (Micro News n'est pour rien dans le choix des noms des personnages) lorsque BIN l'assomme d'une droite, ou le grille d'un jet de lance-flammes ! Car le fait que les joueurs puissent s'entraider, mais aussi s'entretuer, rend les parties nettement plus excitantes. L'action, présentée dans un scrolling en fausse 3D, bénéficie de graphismes réussis et accrocheurs. Enfin la musique est irréprochable, tout comme l'animation. Bonne humeur et bon vent migrateur !

Disquette Activision pour Amiga et ST, également sur CPC, Spectrum et C64. M.L.



P.O.W.

Les fanas de carnage à la mitrailleuse se sont déjà brûlé les mains avec ce logiciel sorti il y a plus d'un an. La nouveauté, c'est que *P.O.W.* va maintenant crépiter avec le pistolet West Phaser de Loriciel. A vos bastos !

Après un bref entraînement sur des cibles en carton, vous vous retrouvez en pleine jungle - face à face enfin avec ces salopiauds qui tiennent vos potes en otage. Il vous faudra traverser un pont, les hangars des blindés, des marais (où vous pourrez apercevoir Kermit la grenouille en villégiature dans le coin), un camp de prisonniers et finalement une plage, avant de retrouver la liberté en compagnie de vos p'tits gars. C'est horrible, des coups de feu sifflent de tous les côtés et vos ennemis tombent en hurlant, la poitrine criblée de balles. Mais le plus affreux, c'est que finalement on y prend goût. Vous finissez même par dégommer juste pour le plaisir les singes et les clébards qui ont la mauvaise idée de passer devant le canon de votre mitrailleuse ! Par saint Bernard, qu'est-ce qui m'a pris... moi qui déteste les chasseurs, les militaires et les endives au jambon ?!

Disquette Actionware pour Amiga. Prochainement sur ST et compatibles PC. M.L.









Il y avait les jeux de tennis...



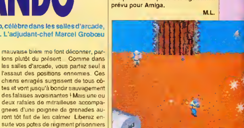
COMMANDO

Le courageux soldat de *Commando*, célèbre dans les salles d'arcade, débarque en force sur nos micros. L'adjudant-chef Marcel Groboeu se souvient...

Ecoute p'tit gars... à l'époque, j'avais un Apple II et je jouais à *Commando* sur une borne d'arcade au foyer de la caserne, en attendant l'instant glorieux où l'on pourrait voir ce "flying' em up" magistral sur micro. Le jour J est arrivé et le héros, vêtu d'un uniforme flambant neuf, est enfin là dans toute sa splendeur - pas sous la forme, cette fois, de trois demi-pixels monochromes comme du temps que j'étais bleu-bite... Mais trêve de radotages, l'euphorie et la mauvaise bière me font déconner, parlons plutôt du présent... Comme dans les salles d'arcade, vous partez seul à l'assaut des positions ennemies. Ces chiens enragés surgissent de tous côtés et vont jusqu'à bondir sauvagement des falaises avoisinantes ! Mais une ou deux rafales de mitrailleuse accompagnées d'une poignée de grenades auront tôt fait de les calmer. Libérez ensuite vos potes de régiment prisonniers et passez à la zone suivante après avoir franchi d'immenses portes blindées (derrière lesquelles des hordes de troufions agressifs sont planqués en embuscade). A moi la Légion !

Disquette Elite pour ST. Egalement prévu pour Amiga.

M.L.



FERRARI FORMULA ONE

Faites ronfler votre bolide, accrochez-vous à votre souris. Ça démarre à 300 à l'heure ! Aurez-vous assez de cran pour devenir champion du monde de Formule 1 ?

Ah ! Quel plaisir de se retrouver au volant d'une Ferrari et de jouer les Gilles Villeneuve sur les circuits du Grand Prix ! Cette simulation, d'un réalisme aussi pointilleux que le fut Enzo - le Commendatore -, ravira les esthètes du cercle de friction et du réglage au quart de poil. Car non seulement vous devrez être le best sur la piste, mais également sur votre stand. Attention au choix des pneus et aux rapports de multiplication, car vos succès sur l'asphalte dépendront aussi de vos capacités de mécanicien. De Rio à Jacarepagua en passant par Hockenheim, vous allez disputer des courses enfiévrees ! Prost n'aura plus qu'à vous sucer les roues... et rigolera bien quand vous dépasserez Ayrton Da Silva et son train de "sennateur".



Disquettes Electronic Arts pour Atari ST. Existe également sur Amiga et compatibles PC. **J.-P.L.**







...maintenant, découvrez
la 1ère double simulation !
TENNIS
Cup
DISPONIBLE
POUR ST, AMIGA
CPC PRIX PUBLIC
CONSEILLÉ DE
199 à 249 F SELON
MACHINES.
UN REALISME JAMAIS ATTEINT
—Des animations et un environnement sonore exceptionnels.
—Un double-écran qui permet à chacun des joueurs de se trouver au 1er plan.
TOUS LES COUPS DU TENNIS SONT PRESENTS.
—Les services, les volées, les coups de fond de court, les smashes, les amorties, les lobs...
—Tous les effets : lift, coupé et plat.
TOUS LES TYPES DE JEU.
—simple, double, entraînement.
—match d'exhibition, tournoi, coupe DAVIS.
—1 ou 2 joueurs.
—durée d'un match paramétrable.
—32 adversaires vraiment différents
—1 éditeur permettant de créer soi-même ses adversaires.
3615 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18



KEEF THE THIEF

La fée du logis, ciel de haut vol qui met en scène un voleur au grand cœur... Voltige et vol à la tire, menottes et quenottes. La bourse ou la vie !

Cette aventure médiévale est à recommander en priorité aux fins connaisseurs de la langue de Shakespeare. En effet, les dialogues et échanges d'injures sont en british pur jus - ce qui risque de transformer plus d'un porteur de béret en Joan of Arc de bistro. Dommage, car les péripéties que va connaître Keef sont passionnantes...

Exilé dans une jungle hostile, le brigand néophyte arrive aux portes de la ville de Mercon. Il s'y introduit à la dérobée et explore les différents lieux : tavernes, échoppes (de bière - salut au sec de rédac !) et mesures afin de récolter des indices sur le complot fomenté par les forces du Chaos.

L'ensemble se déroule comme un jeu de rôle et comprend tous les ingrédients du genre, magie comprise. Un bon soft qui vaut son besant d'or.

Disquettes Electronic Arts pour Amiga. Existe également sur compatibles PC et Apple II GS. **J.-P.L.**

WILD STREETS

Titus nous offre un superbe combat de rue en Cinémascope et Technicolor qui risque de faire très mal... surtout aux dealers !

Rompu à tous les arts martiaux (mais tout de même prudemment armé d'un revolver) vous infiltrez les bas-fonds pour retrouver un agent de la CIA parti en croisade contre la drogue., qui vient d'être capturé en chemin par des dealers amateurs de torture. Blousons noirs, punks et rastas se bousculent au portillon, mais Black Virgin, votre superbe panthère noire, vous donne de temps en temps un coup de main (ou plutôt de griffe) pour vous débarrasser des adversaires les plus gênants. Et si cela ne suffit pas, vous pourrez toujours utiliser votre flingue Paic Citron : une seule goutte suffit, et regardez, plus aucune trace de l'adversaire ! Pour une fois, le niveau de difficulté ne relève pas de l'inaccessibilité chronique, ce qui rend le programme plus agréable à jouer mais limite considérablement sa durée de vie. Il ne vous faudra en effet que quelques parties pour réussir à tirer l'agent de la CIA des instruments de ses tortionnaires. Ce n'est pas lui qui s'en plaindra...



Disquette Titus pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST, PC et C64. **M.L.**







KING'S VALLEY 2

A vous les momies au cœur jivsro et fi des malédictions ! Les belles endormies vont vous jeter aménophisss dans la profsnation considérée comme un des beaux-arts..

Il faut vivre ça au moins une fois pour se rendre compte é quel point le métier de découvreur de sépultures doit être angoissant ! Imaginez-vous paumé en plein cœur de la grande pyramide de Chéops, médiocrement équipé de pioches et de marteaux-piqueurs que vous ne pouvez utiliser qu'une fois. Le hic, c'est qu'il faudrait une vraie cargaison d'outils pour parvenir aux boules qui déclencheront l'ouverture de la porte vers un autre niveau... Y'a vraiment pas de quoi paniquer... d'autant que le pire reste à venir, à savoir que vous êtes littéralement cerné par les occupents légitimes du lieu - qu'une solitude millénaire a rendu un tantinet agressifs... Il ne vous reste qu'une solution si vous ne voulez pas vous transformer en petit tas puant de bandelettes : œuvrer comme un microbe qui s'infiltre de cellule en cellule en phagocytant tout ce qui bouge, et accomplir ce que des générations de pillards barbaresques n'avaient pu mener à bien. Ainsi, vous deviendrez peut-être la pire amibe de Chéops... mais vous survivrez !

Quel plaisir de voir ou revoir un jeu d'une telle qualité sur nos bons vieux MSX2. C'est un véritable régal, à la fois pour les yeux, les oreilles et l'intellect. On y jouerait des heures sans relâche, tant l'univers - pourtant fermé - du petit explorateur est fascinant. Il est des jeux qui donnent envie de posséder une bécane. *King's Valley 2* en fait partie.

Certouche Konemi (mégarom S.C.C.) pour MSX2.

G.B.



AXEL'S MAGIC HAMMER

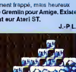
Si j'avais un marteau, je me ferais du bien ! Axel s'est mis martel en tête et joue les charlots à Poitiers. A fond les maillets !

Les adeptes de *Mario Bros* vont adorer ce jeu - les autres aussi - car même si le principe est identique, le plaisir de jouer est toujours là. Imaginez un petit gars bien propre sur lui, armé d'un marteau et démolissant consciencieusement des briques, des serpents, des piafs et récoltant au passage des boucliers et des tas de bonus - dont un casque rouge très utile.

On se laisse embarquer sans hésiter dans cette aventure et on en ressort complètement frappé, mais heureux.

Disquette Gremlin pour Amiga. Existe également sur Atari ST.

J.-P.L.





X-OUT

Ah, il s'est bien foutu de nous le petit père Cousteau ! "Le Monde du silence", mon œil ! Et qu'on ne me dise pas que ce sont les poissons-scies et les éléphants de mer qui font un tel raffut... Je sais reconnaître une rafale laser !

Il se passe quelque chose sous les bouées "Snoopy" des baigneurs californiens... Et le gros requin poussif des *Dents de la mer* n'est rien en comparaison de ce qui les attend. C'est en effet toute une armée extraterrestre qui s'est réfugiée au fond des océans, planquée au milieu des candidats à la garniture de soufflés aux fruits de mer.

Après avoir pris le contrôle du Grand Bleu (non, non, rien à voir avec les Schtroumpfs) les E.T. aquatiques projettent maintenant d'envahir la terre ferme. Le gouvernement vous a alloué quelques crédits afin que vous armiez vos sous-marins et repoussiez l'invasion. Il ne vous restera plus alors qu'à exterminer toute trace de vie xénon-conforme à travers les huit niveaux du jeu. Un shoot'em up océanique d'un grand classicisme, mais qui demeure rafraîchissant.

Disquette Rainbow Arts pour Amiga, également prévu pour ST, C64, CPC et Spectrum.

M.L.







DARK CENTURY

Des mois de fun et d'animations 3D ray tracing !
Pour 1 ou 2 joueurs, Dark Century est "le jeu du siècle"

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

ATARI ST

1 - ONE PLAYER
2 - TWO PLAYERS
DARK CENTURY

AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
C64/128
SPECTRUM

VERSION CPC D'ENFER !









DON'T GO ALONE

Démons et esprits ont squatté "l'Arkham House" de votre grand-père. All, all, all - au lit la tête sous les couvertures, car le soleil noir des monstres va se lever au treizième coup de minuit !

Rien que le nom du manoir aurait dû vous mettre le pieu à l'oreille : Nostrodomo. Pas très catholique cette appellation incontrôlée, mais c'est la seule chose qui vous reste de votre héritage. De plus, c'est dans ces eîtres lugubres que votre grand-père vecut ses derniers spasmes vibrateurs. Mais depuis, son âme ne trouve plus le repos et danse une gigue effrenee aux sons funèbres du bal des vampires : vous êtes donc oblige de vous devouer pour faire le carnage chez les fils antinaturels de Bela Lugosi et de Boris Karloff. En compagnie de trois amis tries sur le piolet vous pénetrez dans cette antichambre de la mort. Le trouillomètre à zéro, vous allez explorer les corridors et chambres a coucher. Si vos cheveux se mettent à faire leur prière rousse à Séléné, n'ayez crainte, c'est une réaction viscérale car ce jeu prend vraiment aux tripes.

Disquettes Accolade pour compatibles PC. Adaptation prévue sur Amiga et Atari ST. **J.-P.L.**

SUPER PUFFY

Soixante m2 de surface de jeu pour cette nouvelle version de *Puffy's Saga* sur Amiga. Pas d'erreur, c'est un must !

Lorsque nous avons entrepris de tester ce jeu, le Prof ST, jovial, rigolait dans son chandail. Pensez donc, cela faisait des mois que la version Atari était sortie. Mais son air triomphateur s'évanouit vite et il replongea dans son antre dès qu'il vit les premiers écrans. Il y avait vraiment de quoi car, si le principe du jeu reste le même, la realisation est grandement améliorée. Dans cette saga (che pas de pain), vous devez entrainer Puffy ou "Puffynette" (au choix) le plus loin possible dans une balade qui promet d'être sans fin, tout au long d'une immense galerie de tableaux fertiles en obstacles, monstres et dragons somptueux et légendaires. C'est grandiose, on peut y jouer à deux et... j'y retourne immédiatement.

Disquette Ubi Soft pour Amiga

J.-P.L.



Ce mois-ci, c'est MICROIDS qui s'associe à Micro News pour offrir des jeux aux gagnants.

Fantastique ! Les admirateurs de l'homme au fouet vont se régaler ! En effet, la première partie des solutions exhaustives pour *Indy and the Last Crusade* va défiler devant leurs yeux éblouis... La malice au Pays des Merveilles, c'est la devise de nos correspondants trucmen !
Et comme d'habitude, ils n'omettront pas de noter sur leur courrier la formule sempiternelle : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Ceux dont les envois sont courts doivent nous signaler quel ancien numéro de Micro News ils désirent recevoir ; quant aux autres, ils doivent préciser dans quelle version ils souhaitent que le jeu leur soit adressé. Nous sélectionnerons en priorité les lettres rédigées lisiblement - manuscrites ou dactylographiées.

AMSTRAD CPC

DOUBLE DRAGON

(envoyé par Franck)

Dans la rue (1)

Mettez les deux premiers assaillants l'un à côte de l'autre (en bougeant Billy les adversaires le suivent) et donnez-leur des coups de boule , comme ça ils meurent plus rapidement. Ensuite allez jusqu'à la fin du mur et procedez de même, car sinon il y en a un qui va chercher une batte. Donnez des coups de boule aux deux autres, longez le mur, arrêtez-vous juste après la porte et donnez des coups de pied (si vous n'êtes pas sûr, essayez de vous procurer la batte au début). Allez jusqu'à l'affiche après avoir pris le fouet et tapez sur le gros et l'écologiste.
A la fin du niveau, un ennemi essaye de vous lancer un tonneau dessus, restez immobile, les ennemis viendront et celui qui a le tonneau le balancera, tuant tout le monde (sauf vous car vous serez parti juste avant)

Sur les toits (2)

Allez à droite, il y a un trou, attendez les autres puis passez derrière eux et faites-les tomber dedans, c'est plus rapide. Sautez sur la plate-forme, coincez le type contre la paroi et donnez-lui des coups de genou. Montez, prenez la batte et tapez les autres, faites attention car a un moment donne une caisse tombera. Puis montez, tapez sur le type, plaquez-vous contre le mur. Allez vers la porte blindée, contre les meules de foin et tapez avec la batte. Quand ils seront morts, revenez au même endroit et tapez sur les deux écologistes. Faites attention car il y a le gros qui arrive ; il faut le faire tomber sur le tapis roulant et l'envoyer dans le trou.

Dans la forêt (3)

Au début, il faut vite prendre la batte et aller le plus vite possible. Après avoir tué les premiers ennemis, il faut se plaquer contre le mur et tuer la meuf, puis aller jusqu'à la souche et se mettre sur le couteau pour qu'il ne le prenne pas. Puis vous arrivez au pont et vous devez faire tomber les gros et les autres dans l'eau ou dans les trous, avant et apres le pont. A la fin du niveau essayez de mettre côte à côte les cocos.

Sur la falaise (4)

Il faut tuer les deux premiers et aller très vite à droite tout en essayant d'attraper une arme. Arrivé au bord du gouffre, tapez dans les ennemis pour les faire tomber ou alors donnez des coups de pied chasses. Puis montez à l'echelle, allez à droite et revenez à gauche à côté des deux pierres car ils se les lancent dessus. Pour la fin, voir la fin des autres niveaux.

Dans le château (5)

Il faut aller a droite jusqu'à ce qu'on ne puisse plus passer : un des types lancera le couteau et vous pourrez prendre une arme pour vous détendre, continuez à droite et puis allez dans les niches pour eviter les couteaux. Soudain vous ne pourrez plus avancer, vous devrez mettre tous les ennemis à droite de l'écran. Si vous n'avez plus d'armes, utilisez les coups de boule. A la fin du niveau, tuez les rouges et enfin vous serez le roi !



SEGA

R-TYPE

Plusieurs trucs existent pour ce superbe jeu...

Augmentation des crédits

Lorsque vous perdez toutes vos vies, Game Over apparaît. Tournez le manche du joystick dans le sens des aiguilles d'une montre plusieurs fois et les crédits monteront jusqu'à 12.

Choix des musiques

Si vous tournez le manche du joystick dans le sens inverse des aiguilles d'une



montre, vous accéderez au test son. Vous pourrez alors sélectionner les morceaux de musique ou les sons que vous désirez. Dix-huit morceaux sont disponibles, mais il est possible d'en obtenir 99. Pour ce faire, sélectionnez le morceau 18, puis enfoncez le bouton 1 ou 2 en appuyant toujours et choisissez avec le manche du joystick un morceau de 0 à 99.
Un tableau secret existe ; pour y parvenir, montez derrière le module lorsque vous êtes au quatrième tableau. Au début du tableau vous apercevrez deux colonnes de pierre. Allez devant la première et tirez avec le module derrière. Vous accéderez ainsi au huitième tableau, qui est magnifique.

Pour ceux qui ont du mal à jouer
Ramassez tous les modules, c'est indispensable pour la suite du jeu. Pour tuer le monstre final du premier tableau, il faut se placer au centre et envoyer le module dans la petite tête verte. Ensuite, tirer tout le temps en évitant les missiles et la queue.

Au deuxième tableau, pour détruire l'énorme cœur il faut se placer sur la bille bleue, et tirer avec le module bleu qui tuera en même temps l'énorme serpent. Les attaques par-derrière étant fréquentes dans ce tableau, il faut se placer au centre de l'écran et avoir en sa possession les modules. Au septième niveau, il faut obligatoirement posséder le module le plus puissant, par exemple le module rouge. Placez-vous au centre et évitez les boules de feu en surveillant les pinces du monstre. Pendant le court instant où il les déploie, envoyez-lui votre module, qui le touchera au cœur. Le monstre referme ses pinces et votre module se retrouve enfermé ! Vous n'avez plus qu'à tirer sans cesse et à éviter deux, puis trois boules de feu.

dez qu'il arrive (préparez-vous tout de même à lui donner son paquet, sinon, direction la prison !). Lorsque vous lui aurez remis son colis, il vous emmènera à sa chambre et vous racontera tout. Vous devrez l'aider, mais surtout ne piquez rien dans la chambre en sa présence, il pourrait s'énerver...

ATARI ST

DRAGON NINJA

(truc envoyé par Frederico Mariani)

Pendant le jeu, "TERRIFIC" "L" fait changer de niveau et F3 donne une vie gratuite. Attention, il semblerait que ce truc ne marche pas sur toutes les versions ST.

(solutions envoyées par Arnaud Alessandra)

Pour la solution des cinq premiers niveaux de ce jeu, il sera le plus souvent envisagé un combat final sans arme (pour les plus malchanceux).

Fin du niveau 1 :
Aller tout au fond de l'écran en bas à droite et ne pas cesser de balancer d'énormes coups de poings. Attention, le monstre obèse ne doit pas apparaître à l'écran.

Fin du niveau 2 :
Se poster sur le capot de la cabine du camion, attendre le monstre, et le tuer à coups de poings (trois ou quatre).
Même quand il est en l'air après le premier coup de poing, on peut encore le frapper.

Niveau 3 :
Ne pas descendre dans l'eau (mort assurée). Sans arme, pour tuer le monstre, le bloquer dans un coin jusqu'à ce qu'il ne soit plus visible à l'écran et le trapper sans arrêt. Si le monstre arrive à se multiplier, effectuer un ou plusieurs coups de pied tournoyants (c'est radical !).

Niveau 4 :
Rester toujours sur la passerelle supérieure, car il y a beaucoup de chiens. A la fin, utiliser contre le monstre en armure les grands coups de poings. Très important : frappez juste avant qu'il ne lève les bras.

JEUX OFFERTS PAR VIRGIN LOISIRS

C64 & C128

MANIAC MANSION

(envoyé par Christophe Mercier)

Pour entrer dans la maison, saisissez-vous de la clé qui est sous le paillasson.
Au deuxième étage, il faut prendre des fruits et du jus d'orange que vous donnerez au tentacule vert qui se niche dans le premier grenier. Là, vous trouverez un disque. Redescendez et copiez-le sur la cassette qui est cachée dans la bibliothèque grâce à la chaîne hi-fi située dans la salle de TV. Passez les ultra-sons dans le living ou vous verrez le lustre avec la clé (le lustre tombe). Ramassez la clé et allez faire un tour en prison. Là, surprise...
Pour bien réussir dans ce jeu, il est impératif de prendre le garçon avec les lunettes. C'est le seul capable de s'emparer de la lampe de la radio dans le living-room et de la placer sur l'émetteur-récepteur de la première chambre. Cela permettra d'appeler la police de l'Espace qui s'occupe du météore...

Quelques autres petites astuces

Pour fouiller la chambre du fils, il faut sonner en bas.

Si vous voulez vous servir des jeux électroniques au dernier étage, jetez le "remove paint" sur le mur à côté de la plante carnivore, montez au grenier et reliez les câbles pour envoyer du courant à la salle de jeux.
Au début, pour ouvrir la porte sans poignée, il faut être deux. L'un pousse la gargouille tandis que l'autre entre par la porte ainsi ouverte.
Afin de semer la panique dans le labo, allez faire de la musculation, sortez de la maison, retirez les mauvaises herbes de devant la grille, et allez ouvrir les vannes. Pour accomplir votre mission, vous aurez besoin du colis destiné au fils du savant. Quand le facteur sonne, enlevez les timbres puis sonnez à nouveau. Le fils va descendre... rentrez dans le hall et atten-

- DEPOT-VENTE
- MATERIELS
ET LOGICIELS D'OCCASION
TOUTES MARQUES



- PRIX CANONS
- NOUVEAUTES
TELEPHONEZ-NOUS !

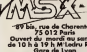
MSX

MSX2+
EN DEMONSTRATION
AU MAGASIN

DES NOUVEAUTES

• Game Collection N°2 (Disk)	299 F
• Xanadu	290 F
• R Type	310 F
• Dragon Slayer IV	290 F
• Quinple (MSX 2)	N C
• Xevious (MSX2)	310 F
• Famicle Parodic (MSX 2)	N C
• Kontra (MSX2)	395 F
• Fireball (MSX2)	310 F
• Greatest Driver (MSX2)	310 F

+ SUPER PROMO



SEGA

Console SEGA + 2 poignées + Hang-On 990 F
JEUX NOUS CONTACTER
+ Reprise de jeux + occasions

AMIGA

• Amiga 500 + peritel + cadeau	PRIX CANON	
• Extension mémoire A501		1 390 F
• Lecteur de disquettes 3"1/2		1 290 F

LOGICIELS

DES SUPERS JEUX DONT :
- Ivanhoé
- Hybris 2
- Incorruptible
- Hard Drivin

UTILITAIRES

Deluxe Paint II	695 F
Aegis Sonix	470 F

NOUS CONTACTER

ATARI

PRIX CANON

Atari 520ST	
Lecteur disquettes 3"1/2	1290 F

DES SUPERS JEUX DONT
- Spiderman
- Chase H Q
- Ghostbuster 2
- Ironlord

PERIPHERIQUES

Moniteur couleur Philips 8832 (600x285)	2 290 F
Moniteur couleur Philips 8801 (360x285)	1 790F
Imprimante MPS 1230 mono	1 550 F
Imprimante MPS 1500 couleur	2 290 F
Manette Quick Joy 3	
Tir automatique, microswich	Promo
Manette Quick Joy 5 + compteur	Promo
Quickjoy 6 microswich	Promo
Tapis pour souris	55 F

CONSOLE NEC

NEC PC ENGINE : 1790 F
DEMONSTRATION PERMANENTE
+ Nombreux jeux

VOUS QUI VOULEZ VENDRE OU ACHETER
D'OCCASION : PENSEZ J S I
CATALOGUE COMPLET GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE
DES OCCASIONS TOUTES MARQUES

Dans la limite du stock disponible

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à J.S.I. - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris - Tél. : 43.42.18.54

Nom .... Je vous commande le materiel suivant
Prenom ....
Adresse ....
Ville .... Code postal .... Pour un prix de .... F + frais de port
N° tel .... Marque de l'ordinateur .... (Frais de port 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le materiel)

Reglement par cheque ou mandat à l'ordre de J S I.
Carte Aurore et Carte Pluriel acceptees en magasin - Cheques Micro News acceptes

ENVOI DE VOS COMMANDES DES RECEPTION



Niveau 5 :
La principale difficulté est d'éviter la fourche du monstre qui est extensible. Pour cela, se rapprocher le plus possible du monstre et descendre ou monter dès qu'il lance son arme. A chaque fois, essayer de se rapprocher. Il viendra un moment où vous serez trop près pour qu'il puisse utiliser sa fourche. A cet instant-là, bourrez-le de coups de poings (et avancez lorsqu'il recule !).

En général :
Pour tuer les nains avec les griffes (niveau 2), utiliser le coup de pied tournoyant. Aux autres niveaux, aller sur la passerelle du bas, attendre que le nain (s'il est en haut) descende, retourner sur la passerelle du haut et dès qu'il saute pour vous rejoindre, frapper !
Pour les samouraïs, rester immobile et attendre. Lorsqu'ils sautent, avancer de deux ou trois pas, se retourner, et quand ils retombent, frapper.
Il faut toujours éviter les ninjas gris sinon, dès qu'ils approchent, reculer et se baisser. Pour éliminer les étoiles qu'ils lancent par terre, appuyer sur le bouton du joystick en plaçant le manche en diagonale vers l'étoile. Ces deux mouvements doivent être effectués simultanément, et votre ninja doit se trouver à proximité de l'étoile.

NEC

Quelques instructifs conseils pour six jeux !
(envoyés par F. Thomas)

KUNG-FU

A chaque Game Over maintenir la manette à gauche, puis appuyer sur RUN : vous recommencez au même niveau.

GUNHED

Lorsqu'apparaît le menu des sons et des musiques et quand se manifeste le gros vaisseau de la présentation, faites huit fois gauche-droite. Pour le choix des niveaux, faites apparaître le menu des sons puis, sans écouter de musiques, appuyez sur le bouton 1, puis 2, puis 21 fois sur SELECT. Choisir ensuite le niveau de 1 à 9 (pas au-delà).

DRAGON SPIRIT

Pour réduire l'écran, faites dès le début 50 fois RESET (RUN puis SELECT). Pour la programmation et le menu des sons : gauche-droite-bas-haut, maintenir SELECT, puis gauche.

LEGENDARY AXE

Pour avoir jusqu'à 40 crédits, au premier Game Over, maintenir le bouton 1 et SELECT ; ensuite appuyer le plus de fois possible à gauche.

CHAN ET CHAN

A chaque Game Over, maintenir les boutons 1, 2 et SELECT, puis appuyer sur RUN.

GALAGA 88

Pour obtenir la capsule rouge dès le début, maintenir la manette vers le haut puis appuyer sur RUN (pendant la présentation).

CYBER CROSS

(envoyé par Arnaud Berrebi)

Niveau 1 : Le têtard cracheur de feu
Tuez les premiers ennemis, aussitôt une boule rouge apparaît en tirant sur un module. Première transformation, restez en bas, tirez sur le module après avoir récupéré celui-ci, allez en haut et là vous pourrez acquérir le sabre. Essayez de le garder jusqu'au têtard, si par malchance vous le perdez, sachez qu'en laissant enfoncé le bouton 1 vous donnerez un coup de pied puissant.
En présence du têtard, mettez-vous au milieu des deux colonnes, appuyez sur le bouton sans relâcher ; le têtard crachera du feu et après sautera sur vous - à ce moment relâchez le bouton. Faites cela une deuxième fois et il mourra.

Niveau 2 : l'homme masqué
Il y a une telle profusion de modules qu'il est impossible de vous en donner les emplacements exacts. Arrivé au monstre, mettez-vous aux 3/4 de l'écran sur la droite ; l'homme masqué fera quelques allers et retours en l'air puis il descendra. Tapez-le alors avec le super coup de pied et faites cela jusqu'à ce qu'il meure.

Niveau 3 : la femme-lapine
Le tableau étant trop long et très difficile, voici juste quelques indications. Si vous avez le "gun", évitez ses boules de feu et tirez - sinon préparez-vous au super coup de pied et quand cette lapine saute en l'air balancez un bon coup et recommencez.

Niveau 4 : l'homme-lengouste
Si vous n'étes pas transformé en force verte vous aurez beaucoup de mal à le tuer (sinon avec votre superboomerang), alors éloignez-vous de lui, tirez et baissez-vous. Il se mettra à courir : sautez par-dessus lui et recommencez.

PC (ST, AMIGA)

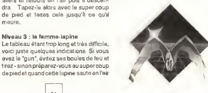
INDIANA JONES ET LA DERNIERE CROISADE

(envoyé par Bernard Brust)

Prélude
Après le générique, Indy se retrouve devant l'entrée de la Barnett University. Il entre dans le hall et après un bref dialogue avec Markus, celui-ci lui demande la traduction qu'il lui avait confiée précédemment. Indy va chercher son carnet.

Le carnet de traduction
Cliquer à un endroit quelconque du carnet. Rechercher sur la table de traduction le code annoncé à la section, la rangée et la colonne mentionnées. Cliquer sur les symboles découverts sur la table de traduction. Indy se retrouve dans le hall universitaire, puis va se changer au gymnase. A partir de ce moment s'affichent les commandes indiquant à Indy ce qu'il doit faire (on peut rester dans le gymnase pour se familiariser avec le processus des opérations et pour s'entraîner au combat, ce qui se révèlera très utile par la suite. A ces fins, retourner au vestiaire). Sortir du gymnase. Marcher vers la porte à droite de la vitrine. Cliquer sur "ouvrir" et sur "porte". Entrer dans la salle de classe. Indy se retrouve face à des étudiants qui protestent. Cliquer sur "parler" et sur les étudiants : dialogue. Les bonnes répliques sont : "On peut discuter calmement", puis "Inscrivez-les tous". Indy peut alors accéder à son bureau.





Dans le bureau d'Indy

Marcher vers les paperasses, vers la table sur la gauche, et sans changer de place : cliquer "ramasser" "paperasses", puis "ramasser" "lettres", puis "ramasser" "papiers", puis "ramasser" "paquet", et enfin "ouvrir paquet". Il s'agit d'un journal du Graal, qui sera très utile pour la suite de l'aventure. Marcher vers la fenêtre, cliquer "ouvrir", "fenêtre" puis "marcher", "fenêtre". Dehors, Indy se fait embarquer par deux hommes qui le conduisent en voiture chez Walter Donovan. S'ensuit un dialogue entre Indy et Donovan. A la fin de ces palabres, Indy est à nouveau devant l'entrée des bâtiments universitaires.

Cliquer sur "voyager", puis sur "chez Henry".

Chez Henry

L'appartement est sans dessus dessous, visiblement cambriolé. Marcher vers la chambre de Henry, sur la droite. Au mur de la chambre, près de la commode, se trouve une peinture. Cliquer "ramasser" "peinture". Rien d'autre d'intéressant chez Henry. Ressortir. Indy est à nouveau devant l'entrée du campus.

Derrière l'étagère à livres de la première pièce se trouve un morceau de papier collant qui maintient fixée une boule de papier. Cliquer "tirer" "étagère" pour le voir. Cliquer "ramasser" "papier collant" pour la prendre. Retourner ensuite dans le bureau d'Indy à l'université et cliquer "utiliser" "bocal avec" "papier collant" (le bocal se trouve sur l'étagère du fond, au milieu de la pièce). Cela libère une petite clé qui ouvre la commode se trouvant immédiatement à gauche de la porte d'entrée de chez Henry. Retourner chez Henry. Cliquer "ramasser" "bouquet de fleur", puis "ramasser" "nappe" et enfin "utiliser" "clé avec" "commode". Cliquer ensuite "ramasser" "vieux livre". Il s'agit d'une contrefaçon du journal du Graal. Ne pas l'avoir n'empêche pas de progresser dans le jeu, mais sa possession permet d'autres développements.

Cliquer sur "voyager" puis sur "à Venise".

A Venise

Indy atterrit sur une terrasse de café à Venise. Arrive une jeune femme, Elsa Schneider. Après un dialogue (à étudier), Elsa emmène Indy dans la bibliothèque en face de la terrasse, puis disparaît. Désormais, Indy dispose de son fouet. Avant d'explorer la bibliothèque, en ressortir pour retourner sur la terrasse du café. Se diriger vers l'extrême gauche où sont attablés deux amoureux. Sur leur table se trouve une bouteille de vin. Cliquer "regarder" "bouteille de vin". Selon Indy, c'est un mauvais cru. Cliquer "ramasser" "bouteille de vin". L'amoureux accepte qu'Indy prenne la bouteille. Ensuite, se diriger vers la fontaine juste devant la bibliothèque et cliquer "utiliser" "fontaine avec" "bouteille de vin" et retourner dans la bibliothèque.

Dans la bibliothèque

D'abord, explorer les différentes étagères de livres. Dans chacune d'entre elles cliquer "Qu'est-ce ?" et faire courir le curseur le long des rayons. Quasiment en permanence s'affiche "livres". A trois occasions parmi les différents rayons s'affiche "livre" (sans s). Cliquer alors "ramasser" "livre". Il y a trois livres à obtenir : un atlas, un manuel et *Mein Kampf*. Au cours de l'exploration des rayons, Indy aura remarqué une salle comportant trois piquets et un cordon rouge. Cliquer

"marcher" "cordon rouge" puis "ramasser" "cordon rouge", ensuite "marcher" "piquet en métal" et "ramasser" "piquet en métal". Cliquer alors "ouvrir" "journal du Graal". Noter les indications de l'énigme, notamment le dessin du vitrail et la mention concernant le pilier et les chiffres romains (par exemple "pour continuer, suivez le à droite ou à gauche). Se diriger dans la salle dont le vitrail est identique à celui du journal du Graal, puis marcher vers le pilier droit ou gauche (selon ce qui était écrit dans le journal) et cliquer "regarder" "inscription". Noter le chiffre romain correspondant à ce que



disait votre feuille de chou (suivez-le à droite ou à gauche). On sait alors sous quelle dalle se trouve l'entrée des catacombes où est enterré le chevalier. Se diriger vers cette dalle et cliquer "utiliser" "piquet de métal avec" "dalle.." Indy se retrouve alors à l'entrée du premier labyrinthe. Cliquer "ouvrir" "atlas". Apparaît un plan de labyrinthe. Explorer les différentes grottes. Dans la première, Indy découvre un squelette attaché à un crochet de métal. Cliquer "ramasser" "crochet". Dans la deuxième grotte il y a une torche fixée au mur que l'on reverra tout à l'heure. La troisième grotte ne présente rien de spécial, seulement une dalle au sol. Passer à la quatrième grotte, où Indy se retrouve devant une nappe d'eau.

Faire demi-tour pour aller vers la cinquième grotte qui se trouve en fait sous la terrasse du café. Au fond, l'orifice d'un tuyau d'égout. Y aller. Indy est devant l'entrée d'une grotte où gît un cercueil (celui du chevalier). Mais elle est barrée par une grille et une serrure rouillée impossibles à manœuvrer. Revenir vers la grotte à la torche. Cliquer "utiliser" "bouteille de vin avec" "torche" puis "tirer" "torche". Cela actionne une trappe dans laquelle tombe Indy qui parvient ainsi à un deuxième labyrinthe. Cliquer "ouvrir" "atlas". Il s'agit là du petit labyrinthe commençant par un triangle. Dans la première grotte, il y a une échelle. On y reviendra. La deuxième grotte est dotée d'un pont de pierre surmonté d'un bouchon de bois qui goutte. En fait, elle se trouve sous la nappe d'eau du premier labyrinthe. Passer sur le pont pour aller dans la troisième grotte où attendent des instructions qui renvoient au journal d'Henry. Il s'agit de précisions sur le document censé décrire le Graal. On a en général le choix entre deux possibilités, ce qui limitera les erreurs à la fin de la quête quand Indy sera devant la grande table où sont alignés tous les graals, et dont un seul est authentique. Revenir sur le pont de pierre. Cliquer "utiliser" "crochet avec" "bouchon de bois", puis "utiliser" "fouet avec" "crochet". L'eau s'écoule torrentiellement, ce qui vide la nappe d'eau du dessus. Retourner vers la grotte à l'échelle. Cliquer "marcher" "échelle". Indy remonte dans la grotte à la dalle. Retourner à la grotte à la nappe d'eau, maintenant à sec. Cliquer "marcher" "tunnel" sur la droite. Indy entre dans un nouveau labyrinthe. Immédiatement à gauche s'ouvre une première grotte où sont déposées une machine et une roue à l'entrée. Marcher vers la machine et cliquer "utiliser" "cordon rouge avec" "machine" puis "utiliser" "roue". Cela actionne un pont dans une grotte d'un autre labyrinthe. Aller dans la seconde grotte de ce labyrinthe. Indy est face à trois statues pivotantes et une porte en bois fermée. Cliquer "ouvrir" "journal du Graal". Apparaît sur la page gauche une configuration de trois images qui ouvre la porte de bois (sur la page de droite une configuration qui, si les statues le forment, ouvre une trappe et Indy se retrouve alors dans la grotte à l'échelle du deuxième labyrinthe). Cliquer alors "pousser" "statues" sur les trois statues jusqu'à obtenir la bonne combinaison - les trois images du journal du Graal dans l'ordre. S'ouvre alors la potte de bois, livrant le passage vers un quatrième labyrinthe. Indy traverse une première grotte avec un pont (que la manœuvre de la machine a abaissé). Traverser cette grotte puis une deuxième sans intérêt. Enfin, Indy parvient à une anfractuosité où se trouvent six crânes disposés sur un coffre et une porte de pierre. Cliquer "ouvrir" "journal du Graal". Apparaît une partition musicale de cinq notes, en clé de sol. Noter ces notes dans l'ordre. Revenir à la grotte. Chaque crâne représente une note de musique, de gauche à droite : Fa, Ré, Si, Sol, Mi, Do. Jouer dans l'ordre les notes du journal du Graal en cliquant "pousser" "crâne" devant le crâne correspondant à la note que l'on veut jouer. Quand les cinq notes ont été jouées, la porte de pierre s'ouvre sur un dernier labyrinthe qui mène à la seule grotte qu'il comporte, celle où se trouve le cercueil du chevalier. Cliquer "ouvrir" "cercueil" et "regarder" "cercueil". Après, se diriger vers la grille sur la droite et cliquer "tirer" "vieille serrure rouillée". Indy se retrouve sous la terrasse du café où il était arrivé à Venise. Cliquer "ouvrir" "bouche d'égout" puis "marcher". Indy remonte sur la terrasse où Elsa et Markus le retrouvent. Dialogue, puis départ d'Indy vers le château de Brunwald pour délivrer Henry.

Au château de Brunwald

Indy arrive devant le château en voiture. Placer le curseur sur l'entrée et cliquer. Indy arrive dans le hall, accueilli par un majordome. Dialogue plusieurs répliques possibles - mais il vaut mieux ne pas perdre de temps. Cliquer "donner un coup de poing". Indy se débarrasse facilement du majordome.

A partir de ce moment, Indy sera amené à dialoguer avec des ennemis. Les échanges de propos sont parfois aléatoires d'une partie à l'autre. Dans la mesure du possible il faut trouver la bonne réplique pour éviter le combat mais ce n'est pas toujours possible. Certains adversaires sont très faciles à battre, d'autres beaucoup plus difficiles et quelques-uns totalement imbattables. Pour ceux-là, il faut impérativement trouver les arguments qui permettent de les passer sans combattre. Parfois encore, l'adversaire rencontré n'entame pas le dialogue et attaque d'entrée de jeu. Dans une autre pièce du château, un officier nazi convoque un soldat et il est question d'une peinture représentant une vieille coupe. A gauche un chien halète...

(A suivre)





CRAZY SHOT

Scandale à la fête foraine : un individu de petit calibre vient de se payer une séance de tir à vue sur les nougats du patron d'un stand - attention aux éclats ! Le pauvre bonhomme n'en revient pas de votre maladresse chronique. Il en a vu de toutes les couleurs depuis qu'il parcourt les villes et les villages mais là, c'est le summum ! Pourtant, tout avait bien commencé en ce dimanche. La musique de la fanfare égayait la place et l'odeur de la barbe à papa vous faisait déjà frétiller les narines... Un peu éméché, vous confondez malencontreusement le comptoir du bistro du coin et celui de la baraque qui vous fait face. Après tout, au lieu de se payer un canon, pourquoi ne pas se taper un carton ? Cinq épreuves vous attendent : la chasse aux canards, la jungle, les ballons, les cartons et les pipes. Armé de votre carabine vous allez vous livrer à un fantastique jeu de massacre. Faites néanmoins attention, certains objets vous coûteront des points - alors ne tirez pas comme un fou. A la fin, selon votre valeur, le forain vous octroiera un petit quelque chose ou un gros cadeau. Le jeu se joue au West Phaser ou à la souris, inutile de vous dire que l'utilisation du flingue procure davantage de plaisir. La réalisation, excellente et émaillée de gags, n'encourt qu'un seul reproche : ce logiciel, au bout du compte, a une durée de vie limitée.

Disquette Loriciel pour Atari ST. Existe également sur Amiga, Amstrad CPC et compatibles PC. **J.-P.L.**

CORSARIOS

A l'abordage ! Que l'Aigle des Deux-Mers, qui règne en maître absolu sur les îles sous le Vent, vous abrite de sa rémige formidable. Nom d'un pélican, y'a du turbin à la hune, souquez marsouin ! Tout le monde sur le pont et double dose de ratafia pour celui qui me ramènera la princesse ! Sniffez fort cette houle qui va vous entraîner dans des aventures maritimes quelque part au large de l'île de la Tortue... Des corsaires patibulaires aux cicatrices verolées ont ravi une femelle rebelle et espèrent en plus soutirer quelques écus sonnants et trébuchants à son paternel. Le héros au grand cœur et à la flamberge aiguisée (yourself) fonce au secours de la lady en





d'un graphisme soigné. Vanité des apparences : après le choc des photos, le poids des sumos ! En effet, vous faites fonction de sphère brinquebalante et suivez le train-train de sa vie faite de hauts, de bas et de perpétuels rebondissements. Si à priori cette aliénation de la personnalité pouvait paraître sympa, la réalisation, elle, tient de la fête annuelle pour hospice de vieillards. On flippe comme une bête après quelques minutes passées à scruter d'un œil glauque la 3D asthmatique. Les boules, je vous dis... les boules !

Disquette Tynesoft pour Atari ST. Existe également sur Amiga et compatibles PC. J.-P.L.



détresse. Au matin, dans un fortin, le valeureux marin cogne à tous crins sur une horde de sagouins et se tire de ce pétrin. Mais ce n'est que le début, bâbord, bâbord. Triple buse, à peine en avez-vous escagassé une bonne dizaine que ça recommence aussi sec. Complètement démâtés les pirates ! C'est d'ailleurs le big problem de ce soft, c'est trop dur, foi d'un ancien bourlingueur : on veut bien trimer mais faut pas exagérer. On préfère les galères et le tambour de la chiourme, c'est plus cool !

Disquettes Opera Soft pour compatibles PC. Existe également sur Atari ST, Amiga, Amstrad CPC et MSX. J.-P.L.

FIRST PERSON PINBALL

Un flipper qui perd la boule et s'écrase mollement contre une poubelle, telle est la triste histoire de ce jeu. A première vue, il avait tout pour réussir, le bougre ! En particulier une jaquette d'un rose bonbon accrocheur et

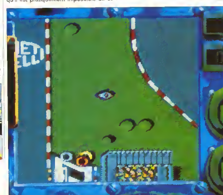


GRAND PRIX MASTER

Voilà un logiciel qui commence très mal : une image digitalisée pourrie (la même sur ST et sur Amiga) affiche à l'écran le sourire de figue éclatée d'un motard sponsorisé par Ricard.

Si on en croit la notice, après quelques tours d'essais qui détermineront votre position au départ de la course, vous affronterez les plus grands champions sur les plus célèbres circuits du monde. Tout ça c'est bien joli, mais le problème c'est qu'il est pratiquement impossible de se qualifier et d'obtenir une position décente sur la grille de départ. Il ne vous reste plus alors qu'à vous promener autour du circuit avec votre engin pour vous distraire. C'est là le seul intérêt de ce soft : on peut en effet partir à l'aventure et visiter les décors (très jolis) à la recherche des toilettes ou du boui-boui ambulant qui nous empoisonne de ses merguez-frites. Signalons pour finir que vous pilotez une moto musicale, hilarante et minuscule, reconnaissable non pas au bruit de son moteur, mais à une agréable musique (très entraînante) - qui renseigne toutefois bien mal sur la vitesse acquise. Avec beaucoup de patience, vous réussirez peut-être à passer les épreuves qualificatives. Quant à moi je préfère m'éclater à vélo.

Disquette Dinamic pour Amiga et ST, également sur CPC et compatibles PC. M.L.



KENNY DALGLISH SOCCER MATCH

Imaginez des footballeurs myopathes disputant un match sur un terrain recouvert de colle extra-forte avec une balle en granite qui s'écrase balourdement sur le sol, après un demi-rebond qui ferait ricaner même un criquet unijambiste. Voilà pour les parties en vitesse normale. En vitesse rapide, impossible



de contrôler les joueurs, dont certains se livrent à d'étranges contorsions dues aux défauts de l'animation : ils parcourent le terrain en sautant sur un pied tandis que leur tête tourne sur elle-même comme un gyrophare. Ajoutez à cela quelques images fixes hilarantes, en particulier celle où l'arbitre semble se mettre les doigts dans le nez alors qu'il siffle un penalty, et vous aurez une idée de l'étendue des dégâts.

Disquette Impressions pour Amiga.
M.L.

MOT



Et si un gros *Mot* sortait de votre télévision, que feriez-vous ? Si vous répondez "J'écrirais à *Télé 7 Jours* pour me plaindre du vocabulaire du présentateur !", vous avez tout faux. *Mot* est le nom d'un énorme monstre glouton qui a quitté le monde du dessin

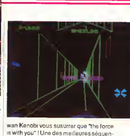


animé pour entrer dans le nôtre, chez un petit garçon nommé Leo. Faire sortir *Mot* de la maison sans que les parents s'aperçoivent de sa présence relève de l'exploit : il refuse souvent de vous suivre, préférant glaner sa pitance ailleurs et saute à pieds joints sur les meubles - la discrétion même ! A tout instant l'écran peut se décomposer en plusieurs fenêtres : pendant que vous cherchez la porte spatio-temporelle qui permettra à *Mot* de rentrer chez lui, vous pouvez voir par exemple votre mère, à l'autre bout de la maison, s'évanouir à la vue de la créature. Lorsque votre copain sera rentré chez lui, l'aventure ne s'arrêtera pas pour autant, puisque cette fois *Mot* volera au secours de Leo, (kidnappé par le méchant de service) en assommant ses ennemis à coups de poings ou de queue (ciel !). Rien que pour ça, on en redemande !

Disquettes Opera Soft pour PC. Egalement prévu pour ST, Amiga, CPC, C64, MSX, Spectrum.
M.L.

STAR WARS TRILOGY

Cette compilation regroupe les trois softs issus de la saga de *La Guerre des Etoiles*. Les deux premiers épisodes sont présentés en 3D type "fil de fer", et l'impression de réalité est étonnante. On se sent vraiment dans la peau de Han Solo ou de Luke Skywalker (pour augmenter encore le réalisme, jouez à côté de votre machine à laver pour faire D2R2, ou d'un copain un peu poilu pour faire Chewbacca). On retrouve les meilleures séquences des films, et des voix digitalisées extraites de la bande originale interviennent dans l'action. Quel plaisir d'entendre en plein combat Obi-



wan Kenobi vous susurrer que "the force is with you" ! Une des meilleures séquences du jeu est celle dans laquelle vous attaquez de gigantesques machines ressemblant à des chameaux en leur projetant des câbles dans les pattes. Le dernier épisode se révèle en revanche très décevant, surtout si on se souvient de l'époustouflante séquence de poursuite à moto dans la forêt, dont l'adaptation micro résume l'ensemble de l'action à quelques sprites sans relief. Trois jeux pour moins de 250 francs, c'est bien, mais si en plus les trois jeux en question sont issus de votre film préféré, inutile de vous dire ce qu'il vous reste à faire... Et que la force soit avec vous !

Disquettes Domark pour Amiga et ST, également sur Spectrum, C64 et CPC.
M.L.



WARP

Comme la vie d'un testeur parfois n'est pas une existence, il lui arrive de passer sans transition du meilleur au pire. Ce soft fait évidemment partie de la deuxième catégorie et il évite de justesse le vide-ordures. Les présentations étant faites, entrons dans le vif du sujet. Sur une planete hostile (encore une), vous avez pour mission de detruire tous les dépôts de fuel. Cet acte de bravoure est à accomplir séance tenante, afin d'éviter que les méchants extraterrestres ne prennent la Mort aux dents et



ne se mettent dans leur manque de matière cérébrale humanoide que la Terre, comme Carthage, doit être détruite. Ne nous éternisons pas sur ce scénario maigrelet et penchons-nous sur la réalisation. Attention au trou noir ! Ça fait mal : décors laids à faire peur, mouvements du vaisseau bizarroides, ennemis quelconques et scrolling baveur. Allez, si on se remettait un bon vieil *Asteroids*...
Disquettes Grandslam pour Atari ST. Existe également sur Amiga. **J.-P.L.**



MINDBENDER

Vous êtes un savant fou (si si, ne me contredisez pas !) et en plus vous avez des pouvoirs d'ordre supérieur (ah ! ça vous fait moins tiquer !). Vous êtes en quelque sorte un croisement pas tres réussi entre Merlin l'Enchanteur et Einstein...
Vous devez transpercer de vos sorts des lignes magiques d'énergie. Pour vous faciliter la tâche, des elfes de bonne volonté tendent des miroirs que vous inclinez de façon à guider la force réflexive du rayon sur la porte de sortie. Une fois aneantie elle vous permettra de passer au niveau suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin. Mais voilà, des sorcières et des gnomes ont décidé de stopper votre progression : ils disposent sur le parcours du rayon des ballons pour le moins surprenants, des effets de réflexion, des bombes sensibles à la lumière et des coups plus tordus les uns que les autres. A tout bien considérer, le sujet de *Mindbender* ne pese pas lourd à côte de la profusion de princesses à sauver, de contrees à liberer, de princes des Ténèbres à tuer et autres charmants poncifs de le micro ludique. Mais que peut-on demander de plus à un casse-tête qui allie la reflexion et la réfection ? Alors que tous ceux qui veulent briller se levent !
Disquette Gremlin pour Amiga, existe aussi pour Atari ST et compatibles PC. **M.K.**





BAD COMPANY

La première chose qui frappe dans ce logiciel, c'est la ressemblance avec *Space Harrier* (personnage vu de dos et sol carrelé en perspective...) ; la seconde, c'est que le petit bonhomme, malgré tout vos efforts - et quelle que soit la pression exercee sur le joystick -, ne décollera pas d'un millimètre dans les airs. Une fois la contrariete digérée, on s'aperçoit que *Bad Company* a d'autres atouts qui font un peu oublier ce détail frustrant. Il est possible de choisir son joueur parmi huit personnages et de jouer à deux simultanément. Vous pourrez avancer, mais aussi reculer, attaquant ainsi par surprise les monstres qui vous en veulent grâce à la célèbre stratégie du "si tu avances quand je recule,





comment veux-tu, comment veux-tu que je t'accule". En cours de route, vous pourrez collecter des armes, en changer à volonté et vous régénérer en passant sous des trifougnazeurs biphases à injection. Les graphismes un peu trop confus rendent la mission difficile pour les mirauds - les autres pourront passer un bon moment à casser de l'alien en duo ! Comme on dit dans la pub : casse-pipe à deux, casse-pipe des dieux !

Disquette Logotron pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST. M.L.

permette de contrer les attaques adverses en fait un véritable casse-tête. Seules de très longues heures d'entraînement vous feront découvrir les capacités non négligeables de ce soft. Mous de la tronche et fanas du joystick s'abstenir !

Disquette Titus pour ST, Amiga et PC. M.L.

temps où vous aviez une console de jeu.

Disquettes Activision pour Atari ST. Egalement prévu pour Amiga, C64, CPC et Spectrum. M.L.

DARK CENTURY

Sur le satellite 24, panique générale, pour ne pas dire le bordel ! Les prisonniers de cette planète pénitentiaire se sont évadés à bord de tanks du même modèle que ceux que vous allez employer pour les rattraper. L'animation est en Ray-Tracing, la musique en Ray mineur et les programmeurs en Ray-éducation car il faut vraiment être dingue pour transformer ainsi le cerveau du joueur en Raymoulade. En effet, *Dark Century* partait d'une idée originale : proposer au joueur un logiciel utilisable soit comme un vulgaire shoot'em up, soit comme un jeu de stratégie. Malheureusement, le côté tir à gogo se révèle décevant : en-dehors des chars (très reussis), aucun décor ne vient égayer l'atmosphère lugubre de cet astéroïde. Quant à la partie stratégique, la quasi-impossibilité de programmer les six chars à une allure qui



SUPER WONDERBOY
IN MONSTERLAND

Le superhéros en couches-culottes revient faire une virée au pays des monstres. Il y a pire dans le genre, mais comme en plus ça ne brille pas vraiment par l'originalité... Toujours fidèle à lui-même "Super-Pampers-Antifuites" affronte une multitude d'ennemis et de pièges diaboliques, dans l'intention de mettre fin aux sinistres activités d'un terrible dragon - affublé d'un nom dont les programmeurs japonais ont le secret, cette fois c'est... attendez voir, où ai-je mis la notice... ah, voilà : MEKA ! Si c'est un nom ça, moi je suis la comtesse de Ségur. On peut ramasser de l'argent pour acheter des armes ou du matériel, et le terrain à parcourir se déroule à l'infini. La musique est simplette, les décors simplets, le personnage simplet et le jeu a été conçu pour les simples d'esprit ou les enfants en bas âge - bref, c'est japonais d'exportation quoua ! A conseiller seulement si vous regrettez le bon vieux



LE MARAUDEUR

Les jeux d'aventure en français ne courent pas les rues ; malheureusement, celui-là ferait bien de raser les murs.

On peut à la rigueur pardonner l'uniformité du coloris des images - vagues nuances oranges ou bleues - en raison des capacités restreintes du CPC... On aurait pu également accepter que l'analyseur syntaxique ne comprenne rien à ce qu'on lui demande, mais qu'il se permette en plus de faire preuve d'un humour plus gras qu'un loukoum dans un bidon d'huile de vidange dépasse les bornes... Lorsque vous observez la carcasse d'un chien zombie que vous venez d'occire dans un coin sombre de la rue Tabaga (quelle finesse !), l'ordinateur affiche à l'écran "Pet à son âme"... Lamentable et affligeant !

Disquette Ubi Soft pour CPC. M.L.

THE GAMES COLLECTION 2

The Games Collection était tellement étonnant que le meilleure chose à faire était de sortir... la suite ? Eh bien le voici, alors qu'on ne s'y attendait pas vraiment... L'ordre naturel des choses nous faisait espérer des jeux encore plus nombreux et de meilleure qualité. Est-ce véritablement le cas ?

A vrai dire, pas tout à fait : onze softs MSX1 s'taillent une petite place - le haut du pavé étant occupé par neuf jeux spécifiquement MSX2. Mais soyez rassurés : le tout n'est pas dénué d'intérêt ! Côté MSX1, de grands classiques côtoient des originaux. On y trouve par exemple **Ananas**, un jeu sorti lors des débuts du MSX (plus connu sous



le nom de *Pineapplin*) où vous devez rechercher des ananas disseminés un peu partout sur une île. Dès le troisième tableau, l'aire de prospection devient carrément un archipel ! Un logiciel toujours aussi agréable graphiquement parlant, et toujours aussi dur.

Ceux qui préfèrent le bitume pourront se défouler sur **Indy 500** ou **TT Racer**, respectivement une course de voitures et une compétition moto. Ces deux jeux se ressemblent étrangement et sont d'une jouabilité discutable. **Alpine Ski**, d'une présentation similaire, vous propose de réussir un parcours de slalom sans tomber. On pourrait d'ailleurs se croire sur une piste verte, tant le skieur se déplace lentement. Les fous de la vitesse iront voir ailleurs... Autre genre, autre univers : **Dr. Archie** est un jeu d'aventure ressemblant à *Hydlide 2* et que les plus calmes apprécieront sans doute. Il y a aussi des jeux d'échelles comme **Ghost Time** - un sprint fantomatique bizarrement muet qui manque un peu d'ectoplasme - et un puzzle animé assez marrant appelé **Confused**. Quelques autres jeux d'un peu tous les genres viennent compléter le panorama côté MSX1.

Des grands classiques MSX2 n'ont pas été oubliés, comme **Red Lights of Amsterdam** qui fut le premier strip-poker de sa génération avec de belles digitalisations, ainsi que **Playhouse Strippoker**. Toujours dans le genre sexy, **Leather Skirts** vous propose une évasion hors d'un immense labyrinthe grâce à une collecte de jupes en cuir (d'où le titre). Vous y ferez des rencontres propres à satisfaire vos plus bas instincts et reprendrez des forces à l'intérieur des restaurants et des bars avoisinants. C'est malheureusement d'une lenteur et d'une présentation repoussantes, malgré quelques bons graphismes. Mais sortez vite des rues sombres des quartiers chauds pour rejoindre votre porte-avions au moyen de **Final Countdown** version MSX2 : la destruction du campement des terroristes basés sur une île est toujours









Ananas



TT Racer

évitez **The Running Dragon**, qui sent le basi(li)c (attention aux intoxications !), concentrez-vous plutôt sur **Moving Square**, un "pousse-pousse" de grande facture agrémenté de digitalisations sans commentaires, il suffit de regarder les photos ! Pas de repos... Accrochez-vous à votre joystick et chargez **Vectron**, un très chouette jeu d'arcade/labyrinthe, dépouillé mais clair, et réalisé par un jeune prodige de 14 ans. Seule ombre au tableau : des bruitages sommaires et une musique inexistante. Pour terminer, faites trembler le monde en participant à une guerre thermonucléaire globale dans **Defcon**. Adaptation directe du film *War-game*, cette simulation bien réalisée réserve plein de surprises.

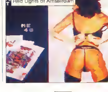
Final Countdawn

Voilà donc un nouveau millésime assez intéressant, surtout pour ceux qui ont un MSX2 mais ne possèdent pas la première version de cette compilation : vingt jeux pour environ 300 F, ça ne se refuse pas !

Sept disquettes Eurosoft pour MSX1/MSX2.

Vincent Levet

au programme - superbe et passionnant ! **Chopper 2** se révèle très prenant au premier abord (vous pilotez un hélicoptère futuriste), mais devient vite répétitif. Je suis sûr que certains se demandent s'il y a des inédits, sans lesquels une compilation serait comparable à un périphérique vide d'embouteillages ou à une semaine de cours sans interro-surprise - bref, sans tous les petits riens qui constituent l'essentiel des plaisirs de la vie. A cela je réponds : naturliche, ils n'ont pas oublié d'en mettre ! Premier conseil :


Red Lights of Amsterdam

SAMOURAI MICRO

BANZAI SUR LES CONSOLES !

1990 sera l'année des consoles ! Nous l'annoncions il y a exactement un an, en dévoilant en exclusivité la Nec et la Sega Mega Drive : aujourd'hui les ventes de fin d'année confirment cette tendance.

Il n'est pas certain que vous ayez pu acheter la console de vos rêves durant les fêtes. En effet, les ventes chez Sega et Atari (console VCS 2600) ont dépassé toutes les prévisions. Il est encore trop tôt pour obtenir des chiffres précis, il suffit de savoir que les stocks sont epuisés. Chez Sega, les telex ont crépité afin d'obtenir des quantités supplémentaires qu'il a fallu faire venir par avion - un luxe inhabituel.

SEGA CASSE DES BRIQUES

Il y a bien longtemps que le staff de Virgin Loisirs, responsable des destinées françaises de la console Sega, ne pratique plus la semaine de 39 heures : tout le monde est épuisé mais heureux, puisque les prévisions de ventes les plus optimistes ont été pulvérisées. Ils en ont même oublié de nous envoyer les nouvelles cartouches, qui de ce fait ne seront testées que le mois prochain : **World Games** (une compilation de sports au Canada, avec des jeux du cru comme la descente de rapides sur tronc d'arbre), **Slap Shot** (une simulation de hockey sur glace) et surtout **Golden Axe**, le jeu d'arcade qui fait fureur.

Deux scoops maintenant, un sympa d'abord, puis un second qui risque de rester en travers de la gorge de certains...

Commençons par les "good news" : il est presque certain que lors du CES de Las Vegas en janvier, Sega présentera les fameux périphériques dont nous vous avons déjà parlé : modem, clavier, lecteur de disquettes, tablette graphique. Ces accessoires (qui se connecteront par le slot d'extension situé sur le côté droit de la Mega Drive) affranchiront les consoles des seuls reproches que l'on pouvait encore leur faire par rapport aux ordinateurs - à savoir qu'elles ne servent qu'à jouer.

La mauvaise nouvelle maintenant. Virgin Loisirs est actuellement en train de tester les premières consoles 16 bits Mega Drive arrivées du Japon en version Péritel. Or ces consoles, ainsi que toutes les Sega 16 bits qui seront vendues en Europe, ont un port cartouche d'une dimension différente par rapport aux consoles 16 bits actuellement en vente et qui proviennent du Japon. Les cartouches de jeux 16 bits distribuées officiellement en Europe seront elles aussi différentes. Entendons-nous bien, il s'agira des mêmes consoles et des mêmes jeux mais les tailles des boîtiers en plastique des cartouches seront différentes, ainsi que l'entrée du port cartouche. Ce qui signifie que les cartouches 16 bits actuellement en vente (importées du Japon) ne pourront pas rentrer dans les consoles européennes... à moins de démonter la console et de la laisser ouverte en permanence. Dernière hypothèse : fracasser les boîtiers des cartouches avec un marteau afin de les faire rentrer dans le port cartouche... On vous l'avait bien dit que la Mega Drive allait tout casser !

NOUVEAUX JEUX NINTENDO

On annonce beaucoup de nouveaux jeux au QG de Bandai-Nintendo à St-Ouen-l'Aumône où officient Claire et Josué, les animateurs du Club Nintendo : *Track & Field 2, Section Z, Wrestlemania, Tiger-Heli, Mega Man, Double Dribble, Wizards & Warriors, Life Force, Contra, Air Wolf, Cobra Triangle, Faxanadu, Turtle Ninja, Legendary Wings* etc. Combien de temps mettront toutes ces merveilles pour être visibles chez votre revendeur ? Ceci est une autre histoire... La manette à infrarouge **Remote Controller** est par contre disponible ; elle est précise et agréable pour ceux qui sont à l'aise avec les manettes Nintendo de la console dont elle reprend le principe, avec en prime un mode "rapid-fire" ; on connecte un petit boîtier receveur au port joystick, qui reçoit les rayons infra-rouges émis par la manette. On peut ainsi se reculer en toute liberté jusqu'à neuf mètres (pour ceux qui ont une vue perçante).

LE 2+ NOUVEAU EST ARRIVÉ

Le MSX2+ est arrivé dans nos locaux ! Docteur Amiga avait déjà terminé sa rubrique, heureusement car il aurait eu beaucoup de mal à l'écrire ensuite. Le

pauvre homme s'est en effet trouvé mal devant les splendeurs du 2+, la Rolls-Royce des 8 bits.
Dans le prochain numéro vous trouverez un test complet du **MSX2+ Sony HB-F1XDJ**, avec des photos de la bête et des jeux spécifiques au 2+ comme *Laydock 2*, *F1-Spirit 3D*, *Quinple*, *Starship Rendez-Vous*, qui devraient bientôt être disponibles chez MSX Video Center (89, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.).

KING'S VALLEY 2

Certains d'entre vous seront peut-être surpris de voir le jeu **King's Valley 2** dans les Tops du mois puisque nous l'avions déjà testé il y a plus d'un an. Contrairement à ce qui avait alors été indiqué, c'était la version MSX1 qui avait été testée et prise en photos. Or la version MSX2 présentée dans ce numéro est nettement plus belle - MSX2 oblige - et semble même posséder des passages secrets supplémentaires, ce qui lui vaut les honneurs de cette seconde mise en évidence.

RUPTURE DE STOCK CHEZ KONAMI

Branle-bas de combat au Japon sur les cartouches Konami MSX ! C'est la rupture de stock presque complète pour la grande majorité des titres. Il semblerait que Konami ait décidé d'écouler tous ses stocks, ce qui prélude certainement à l'arrivée d'une nouvelle génération de jeux. Cela n'est pas pour arranger les affaires de ceux qui, en Europe, attendent l'arrivée de la cartouche *Parodius* comme certains attendent le Messie.

HORS-SÉRIE SEGA

Pendant que les petits veinards partaient en vacances de neige, nous avons travaillé dur pour sortir un numéro hors-série Sega. Mais ça en valait la peine car le résultat est ma foi fort sympathique. Ce hors-série regroupe en effet tous les tests (ou presque) de jeux Sega parus dans Micro News à ce jour, plus des "Top Secret" déjà parus, ainsi que quelques **inédits**. Il s'agit donc en fait d'une petite encyclopédie Sega, pleine de couleurs, avec aussi deux bandes dessinées, des dessins et une couverture souriante. Indispensable pour tout Segamaniac qui se respecte !

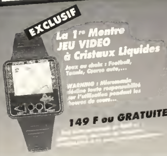


LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

Ne manquez pas l'événement

GENIAL

MICROMANIA ouvre au FORUM DES HALLES LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux. 135 M² DE JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA, PC Compatibles, Thomson...



FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réole
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN — NOUVEAU
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél 42.82.58.36
RAYON AGRANDI

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2 — NOUVEAU
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91
LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR LE SUD-OUEST PARISIEN
+ 2500 JEUX EN STOCK
+ 2500 LOGICIELS

CENTRE COMMERCIAL GALAXIE — NOUVEAU
PRINTEMPS ITALIE
30, avenue d'Italie
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
75013 PARIS
Métro Place d'Italie
Tél 45 81 11 50 - Poste 4141

PRINTEMPS NATION — NOUVEAU
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE — NOUVEAU
MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00 66
A MARSEILLE

DES PROMOTIONS DEMENTES DANS LES MAGASINS MICROMANIA. EXEMPLE :

Great Courts-Pro Tennis Court	ST, Amiga	~~249 F~~	149 F
Hard Drivin	ST, Amiga	~~199 F~~	149 F
Hard Drivin	Amstrad C/D	~~99/149 F~~	69/119 F
Maniac Mansion (version originale)	ST, Amiga, PC	~~249 F~~	149 F



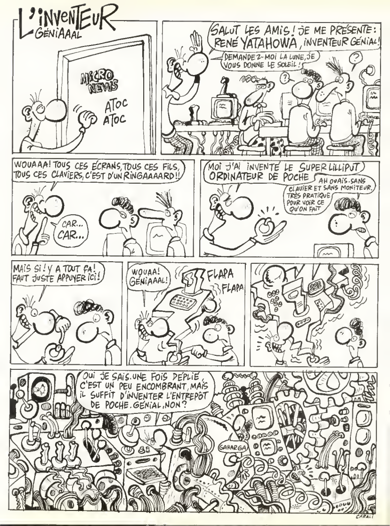
990F
Disponible en vente par correspondance

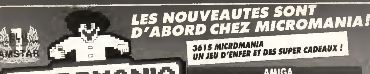
AVANT PREMIERE
Venez découvrir dans notre magasin du Forum des Halles le nouveau jeu vidéo portable, japonais, le GAME BOY de Nintendo

Nintendo GAME BOY

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an.**
Si un logiciel ne fonctionne pas
nous l'échangerons **immédiatement** contre un logiciel **neuf**


L'INVENTEUR GÉNIAAAL
MICRO NEWS
ATOC ATOC
SALUT LES AMIS! JE ME PRÉSENTE: RENÉ YATAHOWA, INVENTEUR GÉNIAL!
DEMANDEZ-MOI LA LUNE, JE VOUS DONNE LE SOLEIL!
?
?
?
WOUAAA! TOUS CES ÉCRANS, TOUS CES FILS, TOUS CES CLAVIERS, C'EST D'UN RINGAAAARD!!
CAR... CAR...
MOI J'AI INVENTÉ LE SUPER LILLIPUT ORDINATEUR DE POCHE
AH OUAIS. SANS CLAVIER ET SANS MONITEUR. TRÈS PRATIQUE POUR VOIR CE QU'ON FAIT
MAIS SI! Y A TOUT ÇA! FAUT JUSTE APPUYER ICI!
WOUAA! GÉNIAAAL!
FLAPA
FLAPA
OUI JE SAIS. UNE FOIS DÉPLIÉ, C'EST UN PEU ENCOMBRANT, MAIS IL SUFFIT D'INVENTER L'ENTREPÔT DE POCHE. GÉNIAL, NON?
GAHARGA
CARALI



06740 CHATEAUNEUF TEL 93 42 57 12

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

SIMULATIONS HITS	**249F**
+944 TURBO CUP+SPACE RACER +MACH 3	
EUROPEAN DREAMS	**259F**
+TEEN AGE QUEEN+BILLARD SIM +ACTION SERVICE+BOBO	
PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR +ARKANOID+WIZZBALL	

ACCESSOIRES

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
10 DISQ 51/4 DF DD	99F

NOUVEAUTES DE NOEL A NE PAS MANQUER

BLOOD MONEY	249F
BOMBER	349F
DOUBLE DRAGON 2	249F
DRAGON SPIRIT	249F
GHOSTBUSTERS 2	329F
HARD DRIVIN	249F
INDIANA JONES LAST CRUSADE (ARCADE)	199F
POPULOUS	249F
SIM CITY	299F
CORVETTE	299F
XENON 2	249F
WILD STREETS	269F

HIT PARADE

688 SUB MARINE	245F
CARRIER COMMAND	349F
CHICAGO 90	249F
CHUCK YEAGER S AFT	299F
F15 STRIKE EAGLE N°2	349F
FERRARI FORMULA ONE	249F
INDIANA JONES THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	299F
KNIGHT FORCE	269F
M1 TANK PLATOON	399F
MICROPROSE SOCCER	245F
OUT RUN	199F
ROBOCOP	199F
STARGLIDER 2	349F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	245F

AMERICAN ICE HOCKEY	249F
BAAL	295F
BATTLEHAWKS 1942	249F
CAVEMAN UGH LYMPICS	199F
CRAZY CARS 2	249F
DE LUXE PAINT 2	985F
DOUBLE DRAGON	195F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	345F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HEROES OF THE LANCE	225F
KING ARTHUR	249F
KING QUEST IV	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
MENACE	245F
MILLEMIUM 2,2	249F
NEUROMANCER	249F
PAPERBOY	249F
PERMIS DE TUER	245F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
SPACE QUEST 3	249F
SHOGUN	299F
STARGOOSE	299F
STARRAY	299F
SUPERSKI	345F
TEENAGE QUEEN	249F
VIRUS	249F
WATERLOO	249F
XENOPHOBE	269F
ZORK ZERO	299F

AUTRES NOUVEAUTES

BARBARIAN(PALACE) + ANTIRIAD	285F
BATTLE OF BRITAIN	**299F**
BLADE WARRIOR	**249F**
CAPONE (PHASER)	**199F**
CHESS MASTER 2100	249F
COLOSS CHESS X	249F
CONFLICT EUROPE	249F
DARK CENTURY	**269F**
DE LUXE STRIP POKER	199F
DUNGEON MASTER	**399F**
DRAKKHEN	**299F**
EAGLE'S RIDER	**249F**
E.S.S (HERMES)	**295F**
EYE OF HORUS	299F
FULL METAL PLANET	**249F**
HARD BALL 2	249F
HIGHWAY PATROL 2	**249F**
HILLSFAR	249F
HOUND OF SHADOW	**249F**
INTERPHASE 3D	**249F**
KIEF THE THIEF	249F
LES INCORRUPTIBLES	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
LE FETICHE MAYA	269F
LES PORTES DU TEMPS	285F
M1 TANK (MIRRORSOFT)	349F
MADDEN FOOTBALL	249F
MANIAC MANSION	**249F**
MATRIX MARAUDERS	249F
NEVERMIND	**249F**
NORTH AND SOUTH	259F
OOZE	299F
P47	249F
RVF HONDA	269F
SHERMAN M4	**249F**
SLEEPING GODS LIE	299F
TOWER OF BABEL	269F
ULTIMATE GOLF	249F
WEIRD DREAMS	249F

AMIGA

LES N°1	**299F**
+OPERATION WOLF +AFTER BURNER +DOUBLE DRAGON +BARBARIAN 2	
LES VAINQUEURS	**299F**
+FORGOTTEN WORLDS +THUNDERBLADE +TIGER ROAD +LAST DUEL +BLASTEROIDS	
LES GEN' D'OR	**249F**
+BIO CHALLENGE +R TYPE +VOYAGER +INTERNATIONAL KARATE +	
LES JUSTICIERS	**249F**
+DRAGON NINJA +ROBOCOP +RAMBO 3	
PRECIOUS METAL	**249F**
+L ARCHE DU CAPITAINE BLOOD +XENON+ARKANOID 2 +CRAZY CARS	

TOP 20 DE NOEL A NE PAS MANQUER

CHASE HQ	249F
GHOULS N GHOSTS	249F
OPERAT THUNDERBOLT	249F
LES INCORRUPTIBLES	249F
TURBO OUT RUN	249F
F29	249F
CABAL	245F
MOONWALKER	249F
DOUBLE DRAGON 2	199F
GHOSBUSTERS 2	239F
LOST PATROL	249F
WILD STREETS	269F
ADIDAS GOLDEN SHOE	249F
HARD DRIVIN	189F
NINJA WARRIORS	199F
ONSLAUGH	199F
IT CAME FROM DESERT	299F
SPACE ACE	449F
IVANHOE	249F
INFESTATION	249F

5 TH GEAR	**199F**
BATTLE OF BRITAIN	**249F**
BLADE WARRIOR	**249F**
BOMBER	**299F**
DARK CENTURY	**249F**
DRAKKHEN	**299F**
EAGLE'S RIDER	**249F**
E.S.S (HERMES)	285F
FIRE!	299F
FULL METAL PLANET	249F
HIGH WAY PATROL 2	**249F**
INTERPHASE 3D	249F
KEEP THE THIEF	249F
MANIAC MANSION	**249F**
MAUPITI ISLAND	**289F**

P47	249F
PINBALL MAGIC	**199F**
POLICE QUEST 2	249F
RALLYE CROSS	**269F**
QUESTRON 2	245F
SCRAMBBLE SPIRITS	**249F**
SEVEN GATES OF JAM	**249F**
SIM CITY	**299F**
SPACE HARRIER 2	**249F**
STAR BLAZE	249F
SPIDERMAN	**269F**
STORMLORD	**199F**
STRYX	**199F**
STUNTCAR	**245F**
SUPER WONDERBOY	249F
TIME	**299F**
TOOBIN	199F
ULTIMATE GOLF	249F
VAUX	**245F**
VROOM	**199F**
X-OUT	**[illegible]99F**

HIT PARADE

BATMAN(LE FILM)	245F
BEAST(SHADOW OF) +1 T-SHIRT GRATUIT	349F
INDIANA JONES LAST CRUSADE (AVENTURE)	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS - LA MENACE	299F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
POWERDRIFT	249F
SHINOBI	199F
THE STRIDER	249F
XENON 2 MEGABLAST	249F

ALTERED BEAST	249F
ASTERIX	245F
BARBARIAN 2	195F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BATTLETECH	249F
BLOODWYCH	249F
CAPONE(PHASER)	199F
CHICAGO 90	249F
CONTINENTAL CIRCUS	199F
DE LUXE PAINT 3	749F
DRAGON SPIRIT	199F
DUNGEON MASTER(EXT)	225F
FALCON	295F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FIGHTING SOCCER	249F
F O F T	275F
GREAT COURTS (PRO TENNIS TOUR)	249F
INDIANA JONES LAST CRUSADE (ARCADE)	199F
LE FETICHE MAYA	249F
KICK OFF	269F
KNIGHT FORCE	269F
LORDS OF RISING SUN	299F
MICROPROSE SOCCER	245F
MR HELI	249F
NEVERMIND	199F
NEW ZEALAND STORY	245F
NORTH AND SOUTH	259F
PAPERBOY	149F
POW (PHASER)	199F
QUARTZ	249F
RICK DANGEROUS	259F
RVF HONDA	269F
SCRABBLE	245F
SHOOT 'EM UP CONT	225F
SPACE QUEST 3	299F
SWORLD OF TWILIGHT	249F
TEST DRIVE 2	295F
THE GAMES SUMMER	195F
WATERLOO	249F

LES CLASSIQUES MICROMANIA 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publies pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs

PC COMPATIBLES

ARCTIFOX
BARD'S TALE 1
BIONIC COMMANDO
EMPIRE
FAST FREAK
LEADERBAORD
LEGACY OF THE ANCIENTS
MARBLE MADNESS
PHM PEGASUS
RACK EM
SERVE AND VOLLEY
SKYFOX 2
SOLOMON S KEY
STARFLEET
WORLD TOUR GOLF

AMIGA

ARCTIFOX
BARBARIAN
BARD S TALE
BIONIC COMMANDO
EMPIRE
FUSION
MARBLE MADNESS
OUT RUN
ROLLING THUNDER
SKY FOX 2
STARFLEET
STREET FIGHTER
THE ARCHON COLLECTION
WORLD TOUR GOLF
LEADERBOARD



ATARI ST
LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !
MICROMANIA
BP3 06740 CHATEAUNEUF
EXCLUSIF
La 1re Montre JEU VIDEO à Cristaux Liquides
149 F ou GRATUITE
HIT PARADE
ALTERED BEAST 199F
BATMAN (LE FILM) 199F
BLOOD MONEY 245F
FERRARI FORMULA 1 245F
INDIANA JONES 249F
THE LAST CRUSADE (AVENTURE)
LES VOYAGEURS DU TEMPS
LA MENACE 249F
COMPACT DISC LA MENACE
(11 THEMES MUSIQUAUX)
OCEAN BEACH VOLLEY 199F
POPULOUS 249F
POWER DRIFT 249F
SHINOBI 199F
STUNTCAR 245F
THE STRIDER 199F
XENON 2 MEGABLAST 249F
3615 MICROMANIA C'EST GEANT
J D POOL
ACTION FIGHTER 259F
A.P.B 199F
ASTAROTH 185F
ASTERIX 245F
BANGKOK KNIGHT 199F
BARBARIAN 2 185F
BATTLECHESS 249F
BATTLEHAWKS 1942 249F
BATTLETECH 249F
BLOODWYCH 249F
CALIFORNIA GAMES 195F
CHICAGO 90 249F
CONFLICT EUROPE 249F
CONTINENTAL CIRCUS 199F
CRAZY CARS 2 249F
DARK CENTURY 269F
DOMINATOR 199F
DOUBLE DETENTE 199F
DOUBLE DRAGON 195F
DRAGON SPIRIT 199F
DUNGEON MASTER 245F
DUNGEON MASTER EDIT 95F
DYNAMITE DUX 199F
FALCON 235F
FALCON MISSION DISK I 199F
FIGHTING SOCCER 249F
GEMINI WING 199F
GREAT COURTS 249F
(PRO TENNIS COURT)
HILLSTAR 249F
INDIANA JONES 199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)
INTERNAT.RUGBY SIM 199F
KICK OFF 269F
KNIGHT FORCE 269F
KULT 275F
LE FETICHE MAYA 249F
LES PORTES DU TEMPS 265F
MICROPROSE SOCCER 245F
MILLEMIUM 2 2 249F
MR HELI 249F
NEVERMIND 199F
NEW ZEALAND STORY 199F
OIL IMPERIUM 249F
OPERATION WOLF 195F
PAPER BOY 185F
PASSING SHOT 249F
PERMIS DE TUER 199F
PIRATES 269F
POPULOUS (DATA DISK) 99F
QUARTZ 249F
RAINBOW WARRIOR 269F
RICK DANGEROUS 259F
ROBOCOP 199F
ROCKET RANGER 275F
RVF HONDA 269F
SILKWORM 199F
SKWEEK 195F
SLAYER 199F
STEEL 199F
SUPER WONDERBOY 199F
TARGHAN 245F
THE GAMES SUMMER 199F
TIME SCANNER 199F
TANK ATTACK 249F
VIGILANTE 149F
WATERLOO 249F
WEIRD DREAMS 235F
XENOPHOBE 269F
ZAC MAC CRACKEN 249F
JEUX POUR CONSOLE SEGA
CONSOLE SEGA 990F
CONSOLE SEGA 1149F
(+ LE PISTOLET)
PISTOLET SEGA 359F
(+ 3 JEUX)
PISTOLET SEGA 249F
CONTROL STICK SEGA 129F
RAPID FIRE SEGA 99F
MANETTE SPECIALE 145F
(SPEED KING)
LUNETTES 3D 325F
NOUVEAUTES
AMERICAN BASEBALL 295F
CALIFORNIA GAMES 295F
CYBORG HUNTER 255F
CAPTAIN SILVER 295F
GHOSTBUSTERS 345F
RAMPAGE 295F
R TYPE 295F
TIME SOLDIERS 295F
WONDERBOY 3 295F
HIT PARADE
ALTERED BEAST 295F
DOUBLE DRAGON 295F
GOLVELLIUS 295F
KENSEIDEN 295F
RASTAN SAGA 295F
SHINOBI 295F
THUNDERBLADE 295F
VIGILANTE 295F
Y S 295F
ZILLION 2 255F
AFTER BURNER 295F
ALIEN SYNDROME 295F
ALEX KID/LOST STAR 295F
ALESTE POWER STRIKE 255F
BLACK BELT 255F
BOMBER RAID 295F
CHOPLIFTER 255F
FANTASY STAR 295F
FANTASY ZONE 2 295F
GREAT BASKETBALL 255F
LORD OF THE SWORLD 295F
MONOPOLY 295F
NINJA 255F
OUT RUN 295F
OUT RUN 3D 295F
RAMBO 3 295F
RESCUE MISSION 255F
ROCKY 295F
S D I 255F
SECRET COMMAND 255F
SPACE HARRIER 295F
SUPER TENNIS 195F
WONDERBOY 255F
WONDERBOY M L 295F
LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F
Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs
ARCTIFOX
BARBARIAN
BARD S TALE I
BIONIC COMMANDO
EMPIRE
FUSION
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKYFOX 2
SOLOMON S KEY
STARFLEET
STREET FIGHTER
MUSIC CONSTRUCTION SET
LEADERBOARD
Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo
* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)
BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF
MW 7
TITRES
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage + 18 F
Précisez cassette Disk Total à payer = F
NOM
ADRESSE
Code postal
Tél
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — Signature
T.Shirt PLAY AGAIN M L XL (entourez votre taille)
T.Shirt HIGH SCORE M L XL (entourez votre taille)
Montre MICROMANIA
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX AMSTRAD 464 AMSTRAD 6128 SEGA C64 PC 1512 ATARI ST AMIGA

AMSTRAD 464-6128

ELU ... AMSTAR

MICROMANIA

BP3 06740 CHATEAUNEUF TEL 93.42.57.12

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

LE VIDEO SHOW MICROMANIA !
Une bande vidéo VHS de 1 heure présentant tous les hits sur Amstrad, ST, Amiga, PC.

3615 MICROMANIA
UN JEU D'ENFER ET DES SUPERS CADEAUX !

DES COMPILATIONS GEANTES

DOUBLE ACTION
149/199 F
+ DOUBLE DRAGON
+WEC LE MANS
+REAL GHOSBUSTERS
+DALEY THOMPSON OLYM

LES BARBARES
149/199 F
+BARBARIAN 2
+RENEGADE 3
+DOUBLE DETENTE
+GUERILLA WAR

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199 F
+STORMLORD (arcade)
+SUPER SCRAMBBLE (moto
+SKATE CRAZY(sim skate)
+NIGHT RAIDER(sim vol)
+ARTURA (avent/action)
+DARK FUSION (arcade)
+GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
+ARCADE FOOT BALL (foot,
+TECHNOCOP (arcade)
+MOTOR MASSACRE(arcade)
+MARAUDER(shoot'em up)
+H A T E (shoot'em up)

LES 100% A D'OR
149/199 F
Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100%
+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE
+ TITAN
+ 1 autocollant inédit
+ 1 super poster de Miss X

LES VAINQUEURS
149/199 F
+FORGOTTEN WORLDS
+THUNDERBLADE
+TIGER ROAD
+LAST DUEL
+BLASTEROIDS

LA COLLECTION 175/245 F
+ARKANOID (Casse-brique)
+BATMAN (jeu d'action)
+RAMBO(combat guerrier)
+GREEN BERET(combattant)
+CRAZY CARS(simulation auto)
+MATCH DAY(sim de football)
+MATCH POINT(sim de tennis)
+KONAMIS GOLF(sim de golf)
+CAULDRON(arcade action)
+THE GREAT ESCAPE(action)
+YIE AR KUNG FU(karate)
+MAG MAX(arcade espace)
+TOP GUN(sim de vol)
+GALVAN(jeud'arcade)
+SORCERY (jeu d'aventure)

BARBARIAN 1 + BARBARIAN 2
99/149 F

LES MAITRES NINJAS
129/179 F
+ DOUBLE DRAGON
+LAST NINJA 2

COIN OP HITS
129/179 F
+ OUT RUN
+THUNDERBLADE
+ROAD BLASTERS
+SPY HUNTER
+BIONIC COMMANDO

EPYX 21 CHALLENGE OLYMPIQUE
149/199 F
23 simulations de sport
Patinage, saut à la perche, tir à l'arc, slalom

LES HITS DE NOEL
99/149 F
+CYBERNOID 2
+NETHERWORLD
+ELIMINATOR
+EXOLON
+HYDROFOOL
+LIGHT FORCE
+URIDIUM

COMPILATIONS

EPYX ACTION 129/199F
+IMPOSSIBLE MISSION 2
+CALIFORNIA GAMES
+STREET SPORT BASKETBALL
+4 X 4 OFF ROAD RACING
+GAMES WINTER EDITION

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP
+RAMBO 3

SIMULATION HITS 169/249F
+944 TURBO CUP
+SPACE RACER+MACH 3

SOCCER SQUAD 99/149F
+FOOTBALLER OF THE YEAR
+GARY L SUPER STAR SOCCER
+GARY L SUPER SKILLS
+ROY OF THE ROVERS

STAR WARS TRILOGY 129/199F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DU JEDI

HEAT WAVE 129/179F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+FIRELORD+RANARAMA
+IMPOSSABALL+ZYNAPS

LA COMPIL' OCEAN 149/199F
+L ARCHE DU CAPITA BLOOD
+DALEY THOMPSON S OLYMPIQUE CHALLENGE
+THE VINDICATOR
+SALAMANDER
+TYPHOON

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID
+DEFLEKTOR
+MASK +BLOOD BROTHERS
+NEBULUS+HERCULES
+NORTHSTAR+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOM STRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA

THE STORY SO FAR 2 129/149F
+BATTLESHIPS+IKARI WARRIO
LIVE AND LET DIE
+ OVERLANDER+HOPPINMAD
BEYOND ICE PALACE

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS
+TIGER ROAD
+1943
+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACKBEARD
+COLOSSEUM

MEGA PACK 149/199F
+ RALLY 2+BILLY 2
+ MACH 3+FOOT+ BILLY
+TEENIS+SE AXE

GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER
+BIONIC COMMANDO
+SIDE ARMS
+GUNSMOKE
+DESOLATOR
+SHACKLED

COLLECT. GOLD 1 99/119F
+PAPERBOY+BATTY
+GHOS N GOBBLINS
+BOMBJACK+TURBO ESPRIT

COLLECT GOLD 2 99/119F
+ BATTLESHIPS+AIRWOLF
+SABOTEUR+SCOOBY DOO
FRANK BRUNO S+ CH BOXING

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON
+PREDATOR
+KARNOV
+CRAZY CARS
+COMBAT SCHOOL
+GRYZOR
+SALAMANDER+DRILLER
+ROLLING THUNDER

BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN
+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°

LES DEFIS DE TAITO 149/199F
+TARGET RENEGADE
+ARKANOID 1
+ARKANOID 2
+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT

COLL. PLATINUM 1 129/199F
+THUNDERCATS+BUGGY BOY
+IKARI WARRIORS+GLADIAT
+HOPPING MAD+BEYON ICE
+OVERLANDER+SPACE HARRI
+DRAGON S LAIR

GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCHDAY 2
+BASKETMASTER
+SUPER HANG ON
+CHAMPION CHIP SPRINT
+TRACK AND FIELD
+CRICKET+SNOOKER+GOLF

AMSTRAD 464-6128

AMSTAR

3615 MICROMANIA C'EST GEANT

MICROMANIA

EXCLUSIF



La 1re Montre JEU VIDEO à Cristaux Liquides

Jeux au choix : Football, Tennis, Course auto,...

WARNING : Micromania décline toute responsabilité sur l'utilisation pendant les heures de cours.

149 F ou GRATUITE

(Offre valable dans tous les magasins MICROMANIA et en vente par correspondance)

DES HITS FABULEUX

LE TOP 10 DE NOEL A NE PAS MANQUER

CHASE HQ	99/149F
GHOULS N GHOSTS	99/149F
OPERATION THUNDERBOLT	99/149F
LES INCORRUPTIBLES	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F
CABAL	99/149F
MOONWALKER	99/149F
GHOSBUSTERS 2	119/139F
WILD STREETS	139/179F
HARD DRIVIN	89/139F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	99/149F
BATMAN (LE FILM)	99/149F
INDIANA JONES THE LAST CRUSADE (ARCADE)	99/149F
KNIGHT FORCE	139/179F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
SHINOBI	99/149F
SUPER WONDERBOY	99/149F
THE STRIDER	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES

ALPHA KHOR	ND/199F
BOMBER	149/199F
BOMBI ZAL	99/149F
FOOTBALLER OF YEAR 2	99/149F
GALAXY FORCE	99/149F
GAZZA	139/179F
JACK NICKLAUS GOLF	99/169F
KICK OFF	139/179F
MAZEMANIA	99/149F
MYTH	129/149F
NINJA WARRIORS	99/149F
P47	129/179F
PANIC STATIONS	99/149F
PICTIONNARY	195/285F
PLAYER MANAGER	139/179F
POWER DRIFT	99/149F
ROCK N ROLL	99/149F
SCRAMBBLE SPIRITS	99/149F
SHUFFLEPUCK CAFE	ND/199F
SPACE HARRIER 2	99/149F
SPHERICAL	99/149F
SPIDERMAN	139/179F
TEENAGE QUEEN	ND/199F
TEST DRIVE 2	129/169F
TOOBIN	99/149F
TUSKER	99/149F
WINDSURF WILLY	149/199F
X-OUT	99/149F

LE PISTOLET MAGNUM

349 F

POUR CPC 464 ET 6128 AVEC 6 JEUX

+OPERATION WOLF
+ROOKIE+ROBO ATTACK
+MISSILE GROUND ZERO
+SOLAR INVASION
+BULLS EYE

LE PHASER

349 F

campatible avec AMSTRAD CPC 464 ET CPC 6128 (avec un jeu : West Phaser).

ACTION FIGHTER	109/155F
ACTION SERVICE	139/189F
A P B	99/149F
3 D POOL	99/149F
CARRIER COMMAND	ND/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHUCK YEAGER S AFT	95/145F
CONTINENTAL CIRCUS	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DOMINATOR	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DOUBLE DETENTE	99/149F
DRAGON SPIRIT	99/149F
DYNAMITE DUX	99/149F
FIGHTING SOCCER	99/149F
FOOTBALL MANAGER 2	95/139F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
GARY ! HOT SHOT	95/135F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF THE LANCE	95/199F
HIGHWAY PATROL	145/195F
LE MANOIR DE MORT	ND/199F
MEURTRES A VENISE	ND/195F
MICROPROSE SOCCER	109/165F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
MR HELI	99/149F
OPERATION WOLF	99/149F
PASSING SHOT	99/149F
PERMIS DE TUER	99/149F
REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
RICK DANGEROUS	99/149F
R TYPE	95/145F
RUNNING MAN	95/145F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SILKWORM	99/149F
SKATE OR DIE	95/145F
SKWEEK	145/195F
SUPER SCRAMBBLE	99/149F
THE GAMES SUMMER ED	99/149F
TIME SCANNER	99/149F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
VIGILANTE	99/149F
XYBOTS	99/149F

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
(Plus une montre digitale GRATUITE)	
Manette SPEED KING	109F
Manette Navigator	149F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON pour branchement de deux manettes	49F
Cable Magneto AMST	49F
Cable d'extension pour Joystick	49F
Cable de TELECHARGEMENT	49F

HOUSSE DE PROTECTION

Housse CPC 464 COUL	89F
Housse CPC 464 MONO	89F
Housse CPC 6128 COUL	89F
Housse CPC 6128 MONO	89F

DISQUETTES VIERGES

4 Cassettes Vierges	29F
4 Disquettes Vierges	99F
10 Disquettes Vierges	195F

THOMSON

Les Hits de GREMLIN
199/199 F
6 jeux (Numéro10 Avenger, Krackout)

Les Hits de OCEAN
199/199 F
10 jeux (Arkanoid, green beret Wizzball, Top Gun)

LES JOUEURS	ND/210F
LES FUTURISTES 2	ND/210F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* Envoi le jour meme de la reception de la commande par paquet poste urgent **(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)**

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

MW 7	TITRES	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
	Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM

ADRESSE

Code postal

Tél

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins un chèque bancaire CCP mandat lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F) pour frais de remboursement N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX AMSTRAD 464 AMSTRAD 6128 SEGA C64 PC 1512 ATARI ST AMIGA

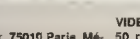


LES BONS PLANS DE MICRO NEWS

Plus que dix ans avant le troisième millénaire ! Raison de plus pour ne pas mollir en dépensant plus qu'il ne faut. Trois nouveaux plans ce mois-ci *Temps Libre*, *Tonkam* et *Pin Up*, une piste caralienne avec en prime un plan dédicaces pour les plus perspicaces...

Joë Bonplan




Promotions valables jusqu'au 31 janvier 1990 et dans la limite des stocks disponibles.

PIN UP

177, rue Saint-Maur, 75010 Paris. Métro : Goncourt.
Tél. : (1) 42.02.39.71.

Frédéric, le fils de Carali, a ouvert récemment cette boutique où vous trouverez des bandes dessinées, des bijoux fantaisie et des gadgets. Les prix sont très cools, et si vous apportez deux bons Micro News vous aurez droit en plus à une remise de 10%. Un conseil : devenez copain avec Fred, vous arriverez peut-être à obtenir une dédicace de son célèbre papa-pinceau, qui rôde d'ailleurs parfois dans la boutique.

TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné, 75004 Paris. Métro : St-Paul.
Tél. : (1) 42.74.06.31.

Olivier Noel, patron de Temps Libre et rédacteur de notre nouvelle rubrique "Sur un plateau", vous accueillera comme un ami si vous venez de notre part. Il vous fera une réduction d'un bon Micro News sur les jeux suivants : *Héroïka*, *Berlin XVIII* (vendu avec l'extension *Marxmen*), *Okinawa*, *Shadorun*, *Illuminati*. Plusieurs de ces jeux sont testés dans "Sur un plateau", qui est, rappelons-le, une sélection des meilleurs jeux actuels.

TONKAM

1, rue Eugène Varlin, 93170 Bagnolet. Métro : Porte de Montreuil. Tél. : (1) 48.58.96.94 (près des Puces de Montreuil, ouvert samedi, dimanche, lundi de 10 h à 19 h).

Vous découvrirez dans ce magasin 1500 titres de bandes dessinées vendues en solde ou en occasion. Une remise de 10% vous sera consentie pour un chèque Micro News par tranche d'achat de 200 F.

VIDEOSHOP

50, rue de Richelieu, 75001 Paris. 260, rue de Charenton, 75012 Paris. 251, boulevard Raspail, 75014 Paris. 7, rue de l'Eglise, 92200 Neuilly. Tél. : (1) 42.86.03.44.

- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **pack-cadeau Amiga ou Atari STE**, comprenant déjà en cadeau, en plus de l'unité centrale, une manette, dix jeux, vingt disquettes vierges et un tapis de souris, soit **3430 F** au lieu de **3490 F**
- 5 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **pack-cadeau Atari STE + moniteur couleur 1425**, soit **5390 F** au lieu de 5490 F (tous les cadeaux mentionnés ci-dessus sont offerts dans ce pack, avec cinquante disquettes vierges au lieu de vingt)
- 5 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **pack-cadeau Amiga 500 + moniteur couleur 1084**, soit **6190 F** au lieu de 6290 F (tous les cadeaux mentionnés ci-dessus sont offerts dans ce pack, avec cinquante disquettes vierges au lieu de vingt)
- 2 bons Micro News acceptés en déduction d'une séance d'**une demi-journée de formation** collective (groupe de six personnes) d'initiation à l'Atari ST, l'Amiga, MS-DOS, soit **310 F** au lieu de **350 F**. Contactez Mme Jacquesson.

De nombreuses promotions sont également proposées sur place dans les trois magasins, le magasin de Neuilly étant spécialisé dans la création graphique.

PIXISOFT

1, rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél. : (16) 61.23.48.02.

- **1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F**, à l'exclusion des produits Sega.





AMIE
11 et 19, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.57.48.20.
69, cours Lieutaud. 13006 Marseille. Tél. : (16) 91.42.50.42.
- 1 bon micro News accepté sur tous les logiciels et tous les livres par tranche d'achat de 200 F.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les périphériques (moniteurs, imprimantes etc.) par tranche d'achat de 250 F.
Ces offres ne sont pas cumulables avec les promotions en cours

---

2010 ELECTRONICS
71, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél. : (1) 45.49.14.50.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les jeux d'occasion par tranche d'achat de 400 F.
- Pour l'achat de 5 jeux d'occasion vendus à prix réduit, un bon Micro News donne droit à un sixième jeu gratuit à l'exclusion des jeux Sega et Nintendo. Prix des jeux : Amiga, ST et cartouches MSX : 100 F ; disquettes Amstrad et C64 : 70 F , cassettes Amstrad et C64 : 40 F

RUN INFORMATIQUE
62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : (1) 45.81.51.44.
- 1 bon Micro News accepté sur tout achat de hard par tranche d'achat de 200 F, à l'exception des promotions en cours.

EDEN COMPUTER
102, avenue du Général Michel-Bizot, 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.22.50.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 F.
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'une **boîte de rangement** à serrure pour 100 disquettes 5"1/4 ou 80 disquettes 3"1/2 d'une valeur de 139 F, soit **99 F**
- 1 bon micro News accepté pour l'achat d'une **manette Quickjoy 2** (à micro-switch) d'une valeur de 139 F, soit **99 F**

COCONUT
13, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00.
41, avenue de la Grande-Armée, 75015 Paris. Tél. : (1) 45.01.67.28.
Centre commercial Le Triangle, 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.58.58.88.
- 1 bon Micro News accepté dans les trois magasins Coconut par tranche d'achat de 400 F.

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE
49, boulevard Saint-Germain, 75005 Paris. Tél. : (1) 43.29.40.04.
- 1 bon micro News accepté pour l'achat de toutes les **cartouches MSX** à 230 F, soit un prix de **210 F** par cartouche
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F (à l'exclusion des promotions en cours). Cette réduction est également valable sur tous les produits Sega, qui sont désormais en vente dans ce magasin.





THE LAST BATTLE

TOP du mois CONSOLES

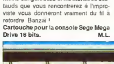
La Bataille Des Pas Nets

Il n'y a pas longtemps, le courrier des lecteurs de *Télé 7 Jours* était envahi de lettres s'indignant de la violence contenue dans le dessin animé japonais "Ken le Survivant". L'affaire fit grand bruit, et la charmante Dorothée fut obligée de sucrer les séquences les plus cradingues pour pouvoir continuer à diffuser les aventures du sous-Mad Max à la sauce nippone.

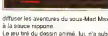
Le jeu tiré du dessin animé, lui, n'a subi aucune censure. Les têtes continuent de voler au milieu des giclées de sang. Il suffit de regarder la taille de la tête du héros par rapport à son corps pour comprendre que celui-ci est plus fait pour la castagne que pour les discussions philosophiques. Pour ce qui est de cogner, on n'est pas déçu : le moindre coup de pied envoie les méchants s'écraser sur les murs environnants comme de vulgaires moustiques après un coup de torchon. C'est tellement "beurk" qu'on finit par se demander qui est vraiment le méchant. En ce qui concerne les graphismes, les sons et l'animation, la console Sega 16 bits donne ici toute sa mesure. Dommage que ce soit au service d'un tel carnage.

Cela dit, toute considération morale mise à part, on aura rarement vu mieux en matière de "frite-them-up". Vous pourrez emprunter différentes routes plus ou moins dangereuses et les monstres costauds que vous rencontrerez à l'improviste vous donneront vraiment du fil à retordre. Banzaï !

Cartouche pour la console Sega Mega Drive 16 bits. M.L.











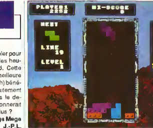
TETRIS

TOP d'Ji mois

WALL & BRICK BLUES

Le virus est de nouveau dans nos murs. Nos écrans sont envahis de briques de toutes formes et de toutes couleurs. Au secours ! Déjà deux journalistes viennent de sombrer dans la démence. Après la folie du casse-briques, voici celle du tas de briques. Peu de jeux ont suscité, ces dernières années, autant d'enthousiasme que *Tetris*. Votre culture micro ne saurait être complète si vous avez raté ce chef-d'œuvre. Adapté sur pratiquement toutes les machines existantes, son arrivée sur la console Sega 16 bits est un événement comparable aux premiers pas de l'homme sur la Lune. La comparaison est hardie mais essayez-le, et vous verrez qu'un entraînement passionnel vous fera perdre le sens de la mesure. L'idée de base est d'une simplicité enfantine. C'est une sorte de Lego : des formes tombent du haut de l'écran et vous devez les assembler pour former des lignes. On y passe des heures, espérant battre son record. Cette version rapide et colorée (bien meilleure que celle qui tourne sur Macintosh) bénéficie d'une musique qui colle parfaitement à l'ambiance du jeu. Et je vous le demande, qu'est-ce qu'on ne maçonnerait pas pour quelques briques de plus ?

Cartouche pour la console Sega Mega Drive 16 bits. **J.-P.L.**





GALAGA

Sortez Vos Cartes Vermeil !

Incroyable mais vrai : le copyright original de *Galaga* date de 1981 ! Trois ans après la sortie de *Galaxian* (1979), la société japonaise Namco sortait alors dans les salles de jeux du monde entier ce *Galaxian* amélioré, avec la fameuse scène de l'alien au rayon bleu qui capture votre vaisseau, l'emmène avec lui et vous le rendra plus tard si vous arrivez à l'abattre sans toucher votre premier vaisseau. Vous aurez alors deux vaisseaux côte à côte, qui obéissent en même temps et vous donnent ainsi un tir groupé. Seul inconvénient : vous êtes deux fois plus gros, donc deux fois plus vulnérable... Les séquences d'attaque des aliens sont aussi plus sophistiquées que dans *Galaxian*, mais à part ça les deux jeux sont identiques.

Ce n'est pas une mauvaise idée de ressortir un tel jeu, qui restera incontestablement comme l'un des dix plus importants jeux vidéo de l'Histoire (surtout dans la version *Galaxian*) avec *Pong*, *Pac-Man*, *Space Invaders*, *Asteroids*, *Donkey-Kong* et le premier *Casse-Briques*. Mais le prix, qui dépasse les trois cents francs, est vraiment prohibitif, surtout quand on sait que c'est l'un des jeux qui a le plus rapporté au monde (avec les autres "classiques" déjà cités) et qu'il est donc amorti jusqu'au dernier sprite !

Ceci dit, le plaisir de jouer est toujours là - le côté accrocheur du jeu est énorme -, à peine entamé par bientôt dix années d'existence, ce qui n'est pas un mince compliment. Combien de jeux actuels vous donneront encore un si grand plaisir ludique dans huit ou dix ans ?

Cartouche Bandaï pour la console Nintendo.

J.-M.B.



SIDE ARMS

Fumeux Goldoraks



A bas les dessins animés japonais ! Les robots géants qui se transforment en tanks, en bateaux, ou en mixeurs Moulinex, les héros aux costumes débiles qui rebondissent dans tous les sens pour combattre de méchants extraterrestres à la voix terrifiante... Je ne supporte vraiment pas ! Quand aux shoot'em up, inutile de vous dire qu'ils se ressemblent tous. Alors comprenez-moi, j'ai du mal à m'intéresser à *Side Arms*, puisqu'on y joue le rôle d'un de ces tarés nippons qui démolissent des monstres à coups de laser, bien planqués à l'intérieur d'un robot goldorakoïde de l'ère prébiomanienne. "Mais s'il n'aime pas ça, pourquoi cette cartouche se retrouve-t-elle dans la rubrique *Tops Consoles* ?" vous demandez-vous, car vous êtes très observateur (inutile de le nier, on vous a vu avec votre paire de jumelles devant le vestiaire des filles hier soir encore !). C'est tout simplement parce que je suis bien obligé de reconnaître que *Side Arms* est un excellent jeu d'action, dont les graphismes et les sons dépassent largement tout ce qu'on a pu voir sur console jusqu'à présent. Votre robot peut choisir parmi les armes récoltées la plus adaptée à la situation, et se retourner pour tirer tout en continuant à avancer, imitant ainsi le célèbre "moonwalk" de Michael Jackson, yeah ! Les divers ennemis se bousculent pour être le premier à vous griller d'un coup de laser assassin, et les inévitables monstres de fin de niveau sont aussi beaux que redoutables. On aime ou on n'aime pas, mais de toute façon cette cartouche ne laissera personne indifférent.

Carte Capcom pour la console Nec

M.L.





LES CONSOLES DE JEUX ET LES CARTOUCHES SEGA SONT EN VENTE PRÈS DE CHEZ VOUS:

VOTRE POINT DE VENTE «SEGA BOUTIQUE»:

SEMAPHORE TASMAN S.A.
01630 CHALLEX

EM SOFT
ROUTE DE LA FAUCILLE
01630 ST GENIS-POUILLY

AU TELE RUI FUMÉ
5 AV GAMBETTA
02000 LAON

PICARDIE TELEMATIQUE
19 ESPACE LES ORIELS
02100 SAINT-QUENTIN

TANDY SAINT-QUENTIN
1 RUE DE PARIS
02100 SAINT-QUENTIN

GAME'S 2000
67 RUE RASPAIL
02210 SAINT-QUENTIN

DEBAS ET FILS
85-100 RUE EMILE-MORLAIX
02310 CHARLY SUR-MARNE

MELISANDE
67 GRANDE-RUE
02400 CHATEAU-THIERRY

MANOSQUE INFORMATIQUE
5 PLACE D'ENGAUCH
04100 MANOSQUE

CONTESSO NICE
41 RUE GIOFFREDO
06000 NICE

BEKALAND
CENTRE FORUM CARREFOUR
06000 NICE

PHOTO POSTE
23 RUE PARTONEAUX, B.P.192
06505 MENTON CEDEX

GAME'S
67 BD DU GAL-LECLERC
06800 CAGNES/MER

TELEKTRONIC
28 RUE DU PETIT-BOIS
08000 CHARLEVILLE MEZIERES

MICROPOLIS
29, RUE PAILLOT-DE-MONTABE
10000 TROYES

GELIN APELT
48 BOULEVARD FREDERIC-MISTRAL
BP 602
11106 NARBONNE

ELS
11 RUE BARBES
11200 LEZIGNAN

TANDY MILLAU
2, RUE DE LA PEPINIERE BP 315
12103 MILLAU

EPISOFT
141 BD POISSON
13004 MARSEILLE

L'ORDINATEUR DIFFUSION
3, RUE LAFONT
13006 MARSEILLE

CBI
6, RUE MAZARINE
13100 AIX EN PROVENCE

DELTA LOISIRS
88, AV CANTINI
13272 MARSEILLE

ROCCA
C/C AUCHAN BARNEOUD
13400 AUBAGNE

MIRALAND
COLLET ROUCG BAS
CHEMIN PENNES-AUX-PINS
13480 PLAN DE CAMPAGNE

PHOTO MAXIMIN
23, RUE DE PERIGUEUX
16004 ANGOULEME

ETS BERNARD HUMEAU
3, RUE DES BAINS
17200 ROYAN

PINEAU INFORMATIQUE
26, RUE TOUFAIRE
17300 ROCHEFORT

LOGITHEQUE
18 RUE MARCELIN-BERTHELOT
19100 BRIVES

BLANC MUSIQUE
5 RUE STEPHANOLI
20000 AJACCIO

GALERIES MODERNES
2 COURS NAPOLEON
20000 AJACCIO

TOP GAMES
3 BD GIRAUD
20200 BASTIA

VILLECHALANE INFORMATIQUE
8 AV DU MARECHAL SEBASTIANI
20200 BASTIA

MIN
102, RUE BERBISSEY
21000 DIJON

IOD INFORMATIQUE
2 RUE COMPAGNIE ROGER-BARBE
22300 LANNION

DBE ELECTRONIQUE
1 AVENUE PASTEUR
24100 BERGERAC

CIKA INFORMATIQUE
93 RUE NEUVE
24100 BERGERAC

VIDEO SON
SART CHETENIAN
3 RUE FELIX-FAURE
26100 ROMANS

CHEMIN DU MICHALON
10 RUE SAINT GAUCHER
26200 MONTELIMAR

MBS
13 BD CHANDEYSSON
26700 PIERRELATTE

BEAUMONT PHOTO
9 RUE SAINT-NICOLAS
27170 BEAUMONT-LE-ROGER

PETREL INFO
6 RUE ISAMBARD
27120 PACY SUR-EURE

LABYRINTH
13, RUE DU QUAI
27400 LOUVIERS

CHIC CHIC VIDEO
C/C LA ROCADE
27500 PONT AUDEMER

CHT ELECTRONIQUE
13 RUE ROTROU
28100 DREUX

CIMI DREUX
43 RUE ST-JEAN
28100 DREUX

PIXI SOFT
1 RUE DE METZ
31000 TOULOUSE

HYPER XODO
RDD CENTER BORDEAUX
33000 SAINT ANDRE-DE-CUBZAC

PARI ELECTRONIC
ZAC DU FENOUILLET
34470 PEROLS

JB BUREAUTIQUE
20 BIS RUE PIERRE-SEMARD
34200 SETE

HYPER XODO
PRO CENTER MONTPELLIER
ZAC DE DEVES DE LA CONDAMINE
34430 SAINT-JEAN-DE VEDAS

MICROPUS II
GALERIE COMMERCIALE PLEIN SUD
34470 PEROLS

SO SO
22, AV DU 22 AOUT
34500 BEZIERS

VIDEOMATIQUE
5 RUE DE CARBONNIERES
36100 BRIVES

VIDEO PASSION
RN 73 SUPER U
39500 TAVAUX

LOGICONTACT
25 COURS GALLIENI BP 224
40105 DAX CEDEX

COLAFA
20 PLACE ARISTIDE-BRIAND
40110 MORCENX

TV CENTER
26, RUE GEORGES-CLEMENCEAU
41200 ROMORANTIN

MICRO SPOT INFORMATIQUE
56 RUE DU 11-NOVEMBRE
42100 SAINT ETIENNE

MICRO DIFFUSION
39 BD CHARLES-DE-GAULLE
42120 LE COTEAU

VIDEO CENTER ODE
C/C AUCHAN
42390 VILLARS

VALERY
18 PLACE DU MARTROI
45300 PITHIVIERS

RUN ELECTRONIC (TANDY)
24 RUE DE LA CONVENTION
47300 VILLENEUVE SUR LOT

IRS
48 AVENUE DU 11-NOVEMBRE
48000 MENDE

GAME OVER
19 RUE SAINT-JULIEN
49100 ANGERS

ERIGH
158 AV DE LA LIBERATION
50400 GRANVILLE

LA CLE DE SOL
2 RUE DE L'ETAPE
51100 REIMS

HEMARD
4-6 RUE BOUVIER-SASSOT
51120 SEZANNE

THUILLIER & CIE
8 RUE DU GENERAL-LECLERC
51330 GIVRY-EN ARGONNE

ETL VIDEO
28 RUE NEUVE
53400 CRAON

CEOLI RECREATION
CENTRE COMMERCIAL LES NATIONS
54500 VANDOEUVRE

PASSE PRESENT FUTUR
12 RUE ST LAURENT
54700 PONT A-MOUSSON

STUDIO GETTLIFFE
15 RUE DU GAL DE-GAULLE
55500 LIGNY EN BARROIS

LA BOUQUINERIE
7 RUE DU PORT
56100 LORIENT

JUNGMANN GASTON
60 RUE GENERAL-HIRSCHAUER
57500 SAINT AVOLD

MICROLOFT
23 RUE DU REMPART
58000 NEVERS

ROUVROY ET FILS
11-13 BD D'ANGLETERRE
59376 DUNKERQUE

ZOOM 2000
ZAC PETITE FORET
59410 ANZIN

MICROPUCE DOUAI
28 RUE SAINT-JACQUES
59500 DOUAI

POLIAN
20 RUE SAINT-PIERRE
60000 BEAUVAIS

DISCOVERY
26, RUE DU PONT-NEUF
61000 ALENÇON

SOGEDIS
8 RUE CHAROST
62100 CALAIS

CROCHARD ET COURCY
5 PLACE DE L'HOTEL DE VILLE
62390 AUXI LE-CHATEAU

MAISON DE LA PRESSE
2 RUE DE DOUAI
62450 VITRY-EN ARTOIS

METRAL CENTRE CALCUL
3 BD DESAIX
63000 CLERMONT FERRAND

BASE 4
11, RUE SAMONZET
64000 PAU

MICROVISION
18 RUE JEAN BART
64200 BIARRITZ

BASE 4
63 AVENUE J.-L.-LAPORTE
64600 ANGLET

BASE 4
57 BOULEVARD CACAUSSADE
65000 TARBES

EUROPS TELEVISION
5, PLACE DU GENERAL LECLERC
67310 WASSELONNE

ESPACE SON IMAGE ET INFORMATIQUE
2, RUE DE LA GARE
67700 SAVERNE

CEDLI JOUETS SIBOLO
23 RUE DE HONINGUE
68300 SAINT-LOUIS

ACTION INFORMATIQUE
1 RUE GEORGES-GENOUX
70000 VESOUL

LUXINFOR
40 RUE EDOUARD-HERRIOT
70300 LUXEUIL-LES-BAINS

PROGEST 71
18 QUAI DES MESSAGERIES
71100 CHALON-SUR SAONE

OCTOPUCE INFORMATIQUE
4 RUE SAINT-CHRISTOPHE
71400 AUTUN

SOMIN
89, GRANDE-RUE
71500 LOUHANS

C.V INFORMATIQUE
C/C REPUBLIQUE
72000 LE MANS

A.M.I.S
7 AV PARISOT-DE-LA BOISSIERE
73200 ALBERTVILLE

NAIRE
22 AV PAUL-GIRAUD
73400 UGINE

HRUBONET BOUTIQUE
11 RUE DE LA PREFECTURE
GALERIE EMERAUDE
74000 ANNECY

TEMPS X
4 BIS RUE DE LA POSTE
74000 ANNECY

2010 ELECTRONIQUE
71 RUE DU CHERCHE-MIDI
75006 PARIS

SYNETIC
9 BD DU MONTPARNASSE
75006 PARIS

COCOHUI
13 BD VOLTAIRE
75011 PARIS

JBG ELECTRONICS
163 AV DU MAINE
75014 PARIS

C.A.O
169 RUE LEGENDRE
75017 PARIS

RICK'S ELECTRONIC
112 BOULEVARD ROCHECHOUART
75018 PARIS

SHOOT AGAIN
145 RUE DES FLANDRES
75019 PARIS

STUDIO PASCAL
181 RUE DE LA REPUBLIQUE
76320 CAUDEBEC-LES-ELBEUF

VIDEO POINT
C/C DE LA METRAIE
76330 NOTRE-DAME-DE-GRAVENCHON

BROTHER MUSIC AND THE
16 RUE DE L'INONDATION
76400 FECAMP

LOISIRS INFORMATIQUE 76
22, PLACE DU GENERAL-DE-GAULLE
76600 LE HAVRE

LANGOIN GAY
65 RUE DU COMMANDANT BERGE
77100 MEAUX

CAFOREL
19 RUE SANSOM
77140 NEMOURS

HYPER XODO
RUE DE L'INDRESTRIE
77167 SAVIGNY-LE TEMPLE

LA CAVERNE AUX JOUETS
2, RUE SAINT-LAURENT
77400 LAGNY

GAME'S PROCEV
CENTRE COMMERCIAL VELIZY II
78000 VELIZY

CREATIVITE SCIENTIFIQUE
7, PLACE DU SAUCERROIS
78130 MAUREPAS

CHAMP INFORMATIQUE
63-69, AV DU GENERAL DE-GAULLE
78300 POISSY

TFG
153 AV DE LA REPUBLIQUE
78500 SARTROUVILLE

CONFORT-COMMUNICATION
C/C BELFONTAINE, RUE DOSSIER
79200 PARTHENAY

WATT WATT
RUE DE LA VIEILLE-SOMME
80800 DAOURS

BAZAR ITIE
ROND-POINT VILLEGOUDOU
81100 CASTRES

CHARLEMAGNE
5 BD DE STRASBOURG
83000 TOULON

BLS LA VALETTE
PARC SAINTE-CLAIRE
ROUTE DE LA GARDE
83160 LA VALETTE

PHONOLA
CENTRE COMMERCIAL BARNEOUD
83160 LA VALETTE

PHONOLA
CENTRE COMMERCIAL GRAND VAR
83160 TOULON LA VALETTE

GM INFORMATIQUE
LES PALMIERS 3
83420 LA CROIX VALMER

INFORMATIQUE DE DEMAIN
C/C DU PONT DES EAUX
431 RUE RENE-CASSIN
84000 AVIGNON

ETABLISSEMENT MORANGE
6, PLACE DENIS-DUSSOUBS
87000 LIMOGES

L'AUDITORIUM
10-12, RUE DU TEMPLE
89000 AUXERRE

CLIC
1 PLACE DU MARCHE
91190 CHEVRY-SUR YVETTE

LVE
1, AVENUE DES MARRONNIERS
BP 69
91560 CROSNES

PHOTOFOC
C/C DE LA FORET
91230 MONTGERON

MICHEL MARTIN
6 RUE D'AGUESSEAU
92100 BOULOGNE BILLANCOURT

LTI
6 RUE MEDERIC
92110 CLICHY

PHOTO LEO
8-10 PLACE JEAN-JAURES
92120 MONTROUGE

LES LUTINS
123 RUE DES BOURGUIGNONS
92270 BOIS-COLOMBES

NICOMACHUS
241 AV D'ARGENTEUIL
92270 BOIS-COLOMBES

ESPACE MICRO VIDEO
53 RUE LOUISE-MICHEL
92300 LEVALLOIS-PERRET

MASTER VIDEO 7
C/C ROSNY SOUS-BOIS
93117 ROSNY SOUS-BOIS

HOBBY
28 ROUTE DU MOUTIER
93300 AUBERVILLIERS

JOUETS DU XX[e] SIECLE
28 AVENUE DE LA RESISTANCE
93340 LE RAINCY

VIDEOTIME
171 RUE PAUL-VAILLANT-COUTURIER
94140 ALFORTVILLE

TANDY LA VARENNE
14 RUE DU BAC
94210 LA VARENNE

PHOT'CENTER
RUE GUICHARD
94230 CACHAN

TEMPS X RUNGIS
C/C BELLE-EPINE
94531 RUNGIS

VIDEOTIQUE
17, C.C FRANCONVILLE 2
95130 FRANCONVILLE

MEGA JUMP
12 RUE DE LA BASTIDE
95800 CERGY SAINT-CHRIST

LECOMTE
31, RUE DU GAL DE-GAULLE
95880 ENGHIEN

AUDIO PHOTO SERVICE
44, RUE FREBAULT
97110 POINTE A PITRE

MICRO CENTER GABON
BP 104
LIBREVILLE GABON

ET AUSSI DANS LES MAGASINS:

AUCHAN ■ BHV ■ BOULANGER ■ CARREFOUR ■ CASINO ■ CONFORAMA ■ CONTINENT
CORA ■ EUROMARCHÉ ■ FNAC ■ GALERIE LAFAYETTE ■ PRINTEMPS ■ MAJUSCULE ■ NASA ■ RALLYE

LISTE COMPLÈTE DES POINTS DE VENTE SEGA SUR MINITEL 3615 SEGA.

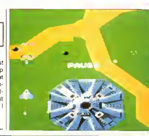
XEVIOUS

Comme Un Boomerang

C'est que le début d'accord, d'accord...", chantait Cabrel. Mais il ne parlait pas de l'interminable suite de shoot'em up nazebroques plus miteux les uns que les autres qu'on balance régulièrement dans le vide-ordures et qui reviennent illico se représenter à la porte. Avec *Xevious*, on touche vraiment le fond et notre poubelle de service a même été jusqu'à restituer la chose dans un Niagara de vomissures qui en disait long. C'est moche, c'est lent, c'est vieux, c'est trop facile à jouer, les bruitages rappellent vaguement le son d'une caisse enregistreuse déglinguée et à propos (promettez-moi de ne pas vous énerver), c'est vendu 360 francs. Non, ne cognez pas ! C'est pas moi c'est Bandaï !

Cartouche Bandaï pour Nintendo.

M.L.



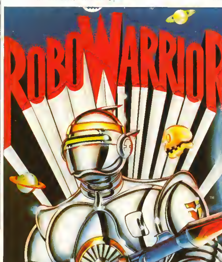
ROBOWARRIOR

Extraphalogramme Plat

Perplexe... je reste perplexe. Les yeux face à l'écran, le regard vitreux et la cervelle molle, je suis planté devant la démo de *RoboWarrior* qui continue de tourner inlassablement sur l'écran de la console. Je viens de tester cette cartouche et, étrangement, je ne ressens rien - nib de nib ! Electro-encéphalogramme plat. Pas de haine, pas de répulsion, pas d'extase ni de jouissance. Sur le plan emotionnel : rien, le néant, le vide, les rues de Liverpool un soir de Coupe d'Europe. C'est grave, docteur ? Pourtant, le scénario est étonnamment riche pour un jeu destiné aux consoles, plus familières des histoires de chevaliers et de princesses. Les habitants d'une planète pacifique envahie par une race extraterrestre se réfugient sous terre ; ils réclament votre secours, tout en laissant à la surface divers éléments qui vous aideront dans votre combat contre l'immonde Xur. Les décors sont assez variés et les objets récoltés augmentent vos pouvoirs ou vous aident à franchir les obstacles parsemés ici et là. Pourtant, malgré une profusion de détails et de monstres agressifs, on sombre rapidement dans un ennui abyssal que vient à peine troubler l'inéluctable fin de votre robot. Il existe une option "continue", mais on n'a vraiment pas envie de l'utiliser.

Cartouche Jaleco pour la console Nintendo.

M.L.



AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE

PC Engine

1790 FRS TTC







DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

REVENDEURS: CONTACTEZ LE [illegible]


VALENTIN BOMICRO
LA MICRO-INFORMATIQUE C'EST L'IDÉAL POUR TOMBER LES GONZESSES
VU QUE C'EST UNE TECHNOLOGIE DE POINTE... HA!! HA!!!
CAFÉ BRA
OH! J'EN VOIS UNE AVEC L'AIR NUNUCHE ET UNE PAIRE DE GROS NIBARDS!
BONJOUR MADEMOISELLE! MARCEL CLAUDE, DE LA MARCEL CLAUDE UNLIMITED CORPORATION! IL N'EST PAS DANS MES HABITUDES D'ABORDER LES INCONNUES À LA TERRASSE DES CAFÉS.
ELLE EST POUR MOI!
?!
MÊME LORSQU'ELLES SONT JEUNES ET JOLIES COMME VOUS, MAIS LE HOLDING QUI M'EMPLOIE TESTE ACTUELLEMENT UN LOGICIEL DESTINÉ AU MARCHÉ AUSTRO-PÉKINOIS ET NOUS AIMERIONS AVOIR LE POINT DE VU DE L'USAGER...
J'ATTENDS MON FIANCÉ
MERVEILLEUX!
J'ADORE LA DIFFICULTÉ!
...IL S'AGIT JUSTEMENT D'UN LOGICIEL INTERACTIF DE TRÈS HAUT NIVEAU. SES PERFORMANCES VOUS LAISSERONT PANTELANTE!
IL A ÉTÉ CONÇU POUR CE PORTABLE AVANT GARDISTE UN QI. ÉQUIPÉ D'UN 6,35! UN ZAC FACILITANT LES CONNEXIONS DU B2! 404 SUR UNE CONSOLE OTARIE PSST DES BITS À N'EN PLUS FINIR! (DONT LA MIENNE...)
...DISPONIBLE UNIQUEMENT PAR VALISE DIPLOMATIQUE! AVEC GORBATCHEF BENNY HILL ET QUELQUES AUTRES VOUS ÊTES PRATIQUEMENT LA SEULE À L'AVOIR APPROCHÉ..!
J'AI VU LE MÊME AU BHV...


L'ORDINATEUR A INTÉGRÉ MES PROPRES DONNÉES SPATIO-TEMPORELLES, SELON DES PARAMÈTRES QUI SONT ESSENTIELLEMENT LA TAILLE, L'ÂGE, LES GOÛTS ET LES COULEURS
TIP TAP TIP
LE LOGICIEL VA POUVOIR MESURER LE DEGRÉ DE RAPPROCHEMENT ENTRE NOS DEUX UNIVERS CÉRÉBRO-CORPORELS... CECI EXPRIMÉ EN CENTIMÈTRES.
POURQUOI EN CENTIMÈTRES?
TIP TAP TIP!
VOUS ALLEZ VOIR...
QUEL EST VOTRE TOUR DE POITRINE?
100
DE TAILLE? DE HANCHE?
59-90
TAP TIP TAP!
AH! LE VOILÀ!
RENÉ! CHÉRI!
YOUUUHOUU
TU SAIS, RENÉ... MONSIEUR EST INFORMATICIEN... COMME TOI...
FORMIDABLE! VOUS PERMETTEZ?
...VOUS AVEZ OUBLIÉ UNE VARIABLE...
PETIT ROBERT
FANS CLUB
SUPER DRAGUEUR PART III L'ESTOCADE
INSTRUCTIONS :
VOUS: CE SOIR ON BAISE, MON ORDINATEUR EST FORMEL
ELLE: VOUS PLAISANTEZ, J'ESPÈRE
VOUS: L'ORDINATEUR NE SE TROMPE JAMAIS
ELLE: AH, S'IL SE TROMPE JAMAIS, ALORS.
HEU, OUI... LAQUELLE?
...IL A RAISON... FAUT TENIR COMPTE DE TOUS LES PARAMÈTRES: LE POIDS DU FIANCÉ, SA TAILLE...
...SA VITESSE DE FRAPPE...
CUNÉO - MARC BROTHERS



BLANCHES LIGNES POUR NOIRS DESSEINS

C'est par une nuit sans lune, à l'heure où les chiens hurlent à la mort en voyant passer le dernier train, que la silhouette d'Al Write vint bousculer notre routine. Sa barbe naissante nous fit craindre le pire. Combien de temps allait-il encore supporter la lecture de ces livres, lui, un des ebonnés-fondateurs du "Journal de Dorothée" ? Faites-lui plaisir, lisez ces lignes...

BIEN DEBUTER EXCEL
Micro Application
220 pages, 129 F

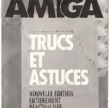
La collection "Bien Débuter" continue sa louable mission : familiariser le commun des mortels avec un système, un langage ou un logiciel.
Au programme des réjouissances : Excel sous Windows - le tableur le plus convivial de l'environnement PC. L'etendue de ses fonctions etant très vaste, le débutant est bien souvent desarmé devant la complexité de l'éventail proposé.
Heureusement, ce livre sera votre guide dans la réalisation d'une application, car il ne manque pas de passer en revue : la création d'un tableau, les fonctions d'édition, les formules de calcul et la construction d'un graphique !

TRUCS ET ASTUCES AMIGA (nouvelle édition)
Micro Application
245 pages, 129 F
(avec disquette, 229 F)

Coucou le revoilou, ce livre indispensable aux bidouilleurs est de retour avec sa moisson d'astuces inedites sur les toutes nouvelles commandes de l'Amiga. Vous saurez comment gagner du temps sous Amigados et Workbench 1.3, vous trouverez mille et un conseils pour améliorer vos techniques de programmation sous CLI. Cet ouvrage vous permettra également de découvrir le fonctionnement d'un programme de detection de virus.

102 PROGRAMMES POUR ATARI
Editions PSI
260 pages, 145 F

Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre qui réunit 102 programmes de jeux.
Ils sont rédigés en Basic ST et ne dépassent pas cinquante lignes, ce qui est rassurant pour ceux qui abordent pour la première fois ce domaine.
Simples au départ, ils deviennent de plus en plus complexes afin d'initier progressivement le lecteur à la programmation.
A reserver aux apprentis programmeurs.



LES GUIDES SOS - PC TOOLS DELUXE 5.1 et 5.5
Micro Application
350 pages, 99 F

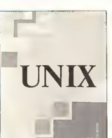
Les utilitaires font fureur sur les compatibles et PC Tools réunit une base de données, un traitement de texte et un module de communication.
Ce guide traite de toutes les nouveautés intervenues dans la réalisation de ce logiciel et en explique les avantages. Clair et précis, cet ouvrage est idéal pour bien débuter.

BIEN DEBUTER WORD 5
Micro Application
210 pages, 129 F

Déjà la cinquième version du célébrissime Word, qui est et demeure le champion incontesté dans la catégorie traitement de texte. Au fur et à mesure des remises à jour, des changements sont intervenus poussant ce logiciel vers les frontières de la PAO. Ce livre contient un maximum de conseils, d'illustrations et d'images d'ecran très précieuses pour le néophyte.

BIEN DEBUTER UNIX
Micro Application
210 pages, 129 F

Unix est unique, ce système d'exploitation sera-t-il universellement adopté par les grands constructeurs ? On peut raisonnablement dire oui, les années 90 seront Unix ou ne seront pas. Il est toujours bon, pour ne pas être largue, d'en



connaître les concepts fondamentaux. Avec à l'appui des exercices, des exemples et des procédures utiles, ce manuel est un bon placement

MUSIQUE SUR ATARI ST
Editions PSI
175 pages, 135 F

L'Atari ST connaît un succès grandissant dans le domaine musical - son interface MIDI intégrée y est certainement pour beaucoup. Il est également doté d'une logithèque impressionnante. Pour les musicos, ce bouquin fait le point sur la Musical Instrument Digital Interface (MIDI) et son fonctionnement, décrit dans le détail l'échantillonnage et sa mise en œuvre sur ST et enfin répond aux interrogations musicales de l'amateur. Un livre qui mérite une bonne note et un bon succès à la clef (de sol)

LES GUIDES SOS - TURBO PASCAL 5.0 ET 5.5
Micro Application
350 pages, 99 F

Le Turbo Pascal est un langage particulièrement apprécié par les programmeurs, de par sa puissance et sa rapidité de traitement. Il introduit de nouveaux concepts comme la programmation objet, l'encapsulation et héritage. Aussi ce guide vous sera bien utile pour réaliser des prouesses

LE LIVRE DE SUPERBASE (pour PC, ST et AMIGA)
Micro Application
300 pages, 169 F

Superbase est une base de données très conviviale et constitue aussi, dans sa version pro, un puissant générateur d'applications. Cet ouvrage est la référence de tous les utilisateurs et développeurs, on y trouve tout (comme à la Samaritaine). Très pratique, il contient des explications détaillées sur l'ensemble des menus des différents logiciels, sur la totalité des commandes et regorge de nombreux conseils et astuces. Voici quelques-uns de ses grands thèmes : la base de données, l'éditeur de masques, les outils et la programmation.

PROGRAMMER EN BASIC ST SUR ATARI
Editions PSI
195 pages, 125 F

Le Basic ST, livré d'origine avec la machine, n'est pas renommé pour ses performances exceptionnelles. Les autres (Omikron, GFA par exemple) sont beaucoup plus performants, mais pourquoi ne pas tester ses talents de programmeur avec le Basic ST ? Logique désarmante, non ? Et puis même les nains ont commencé petits, alors ! Programmez, programmez, il en restera toujours quelque chose. Ce livre vous apprendra à bien débuter et à déjouer les pièges de la programmation. Une fois rodé, n'hésitez pas à plonger dans d'autres langages plus évolués

TRUCS ET ASTUCES MS-DOS (Versions 3.2 à 4.0)
Micro Application
240 pages, 149 F

MS-DOS est diffusé de par le monde à des millions d'exemplaires et pourtant ses capacités sont méconnues de la majorité des utilisateurs. Il fallait faire quelque chose sans tarder. Saviez-vous qu'il est possible de rechercher ou de trier des fichiers sur le disque dur sans tenir compte des répertoires, de lire et d'extraire des fichiers contenus dans une disquette de backup ou de rechercher un mot quelconque sur l'ensemble du disque dur ? Non, alors plongez-vous immédiatement dans cet ouvrage pratique et accessible à tous. Après sa lecture, vous n'aurez plus d'excuse si vous ne maîtrisez pas complètement votre ordinateur.

AUTOFORMATION BASIC SUR PC
Micro Application
350 pages, 229 F
AUTOFORMATION EXCEL
Micro Application
365 pages, 269 F
AUTOFORMATION TURBO PASCAL 5.0
Micro Application
220 pages, 199 F

Ces ouvrages abordent de façon pédagogique trois univers différents mais indispensables pour tous les utilisateurs patentés de PC. Conçus selon un même principe, ce sont de véritables outils de formation à domicile.
Des cours complets, des exercices corrigés, des tableaux récapitulatifs, des exemples d'application simples ou plus évolués et une disquette contenant les programmes du livre viendront vous guider pas à pas vers la maîtrise de ces logiciels

Al Write



MIQUETS MOUSE & C°

Des Noëls à vous donner le frisson, un majordome qui se prend pour Luis Mariano et Buck Danny procédant à son ultime décollage : bédéphiles, en piste !

LES PIRES NOEL *(Delcourt)*

Souvenez-vous... Vous aviez six ans et vous eviez commandé au Père Noel une Rolls-Royce, la tour Eiffel, deux sous-marins atomiques et toute une écune de course ! En lieu et place de ces mirifiques cadeaux, vous avez finalement trouvé dans vos petits souliers un chalet en bois, le sempiternel microscope et deux voitures en plastique... Delcourt publie un album qui vous fera revivre avec un certain plaisir ces deconvenues - il s'intitule *Les pires Noel* et contient sept histoires humoristiques Chaland, Dodo/Ben Radis, Kafka,



Tronchet et Charlie Schlingo y ont collaboré - entre autres. Signalons que dans un des recits, le Père Noel subit un passage a tabac en règle : la vengeance est un cadeau qui se mange dessiné !

LE CHANT DU MAJORDOME *(Novedi)*

Premier album d'une série qui s'annonce prometteuse, *Le chant du majordome* mélange avec bonheur l'humour et le fantastique. Le fil directeur de l'intrigue est sans complication : Harold et Hanna partent en balade amoureuse et d'un seul coup, patatras ! : tout bascule. Ils sont projetés dans des univers de fêtes éternelles et de carnavals vénitiens, se retrouvent a bord de trains peuples d'une faune fantasmagorique, passent de l'été à l'hiver sans transition marquee. Le caractère inventif du scénario, la mise en scène dynamique et pleine de trouvailles, le dessin elegant et souple nous font attendre la suite avec impatience.

ALERTE NUCLEAIRE *(Novedi)*

Jean-Michel Charlier - auteur malheureusement disparu des *Buck Danny* - avait choisi pour succéder a Victor Hubinon le talentueux Francis Bergèse. Novedi termine la réédition de la série en publiant les trois dernières aventures du heros sous le titre *Alerte nucléaire*. Les amateurs du genre y retrouveront tous les ingrédients qui ont fait le charme de ces albums. Le trait, classique mais efficace, s'appuie sur une documentation solide qui fera jubiler les mordus d'aeronautique. Quant à moi je n'en suis pas (c'est pas ce que vous croyez), cet univers masculin et guerrier n'est pas le mien : en clair ça manque de gonzesses...

NUITS COULEUR BLUES *(Novedi)*

L'inspecteur Robby est un sale type, Jessica Blandy est une belle fille. Il fume le cigare et porte un chapeau, elle en pince pour un saxophoniste collectionneur de petites culottes. Curieux couple ! Ajoutez a la mayonnaise des cadavres, un rasoir et la lancinante musique de blues... Ça se laisse lire, mais c'est un peu trop sanguinolent et finalement peu crédible.

ELEKTRA-Tome 4 *(Delcourt)*

Sienkiewicz a su se libérer des contraintes ordinaires de la bande dessinée (il en est de même pour Miller, le scenariste). Devant nos yeux se développe un mélange somptueux d'aquarelle, de pastel, de crayon et même de photocopie - cet album au dessin virtuose est un régal pour les yeux.

SCARCE

Scarce est une revue de passionnés sachant faire partager leur amour des Comics et en parler avec intelligence. Au sommaire du numéro 21 figurent un dossier Japon (traitant de l'arrivée en force de la BD nippone aux USA (et bientôt en France), la suite du dossier Encreurs (Klaus Janson) et nombre d'articles fort documentes sur la production américaine. Si votre petite amie vous a plaqué en hurlant au débile quand vous lui avez avoue que vous lisiez *Strange* en cachette pendant les cours de philo, offrez-lui *Scarce*. Elle comprendra alors combien la lecture assidue du *Surfer d'argent* et de *Spiderman* faisait de vous un intellectuel d'avant-garde... Après avoir été longtemps décriés, les Comics reviennent a la mode. Profitez-en pour draguer par la bande. (Association SAGA, 68, rue Jacques-Prevert - Bat G, appt. 141 - 95320 St-Leu-la-Forêt. Prix : 47 F le numero, port compris).

Claude et Serge Marc

BONNES ADRESSES

En marge de la production courante des grands éditeurs, il existe toute une littérature graphique (fanzines, graphzines, petits tirages d'art) éditée le plus souvent à quelques dizaines ou centaines d'exemplaires. Elle permet à des auteurs ne rentrant pas dans le moule de l'édition traditionnelle de revendiquer leur droit à l'existence. La librairie *Les Yeux Fertiles* (2, rue Danton, 75006 Paris), se fait le dépositaire de ces intéressants novateurs. Une autre adresse, pour les amoureux de Comics cette fois : *Actualités* (38, rue Dauphine, 75006 Paris), on y déniche l'essentiel de la production américaine en import, et aussi des raretés.



CAPITAINE PIXEL ET LES FANZINES CPC ?

La Capitaine est un parfait honnête homme et son jugement vaut celui de Salomon. Il va entreprendre la tournée des popotes et décerner (ou non) des satisfecit aux nombreux fanzines qui naissent de partout. Ce mois-ci, laissez CPC !

Capitaine Pixel : Hello, moussaillon !

Micro News : Salut Captain, que nous apportez-vous de beau ?

Capitaine Pixel : Que du bon, p'tit gars, un voyage toutes voiles dehors dans le monde des fanzines sur CPC !

Micro News : Des fan... quoi ?

Capitaine Pixel : Comment ! Vous ne connaissez pas ? Un fanzine est un petit journal réalisé par des amateurs - dans le vrai sens du terme (ceux qui aiment) - dont le nombre de pages varie entre un et dix et qui est souvent gratuit.

Micro News : Gratuit ! Mais alors, c'est tout bénéfice pour les CPCistes !

Capitaine Pixel : A quoi ça rime ? Commençons donc par le commencement. On va débuter avec **Syntax Error**, qui est à ce jour le fanzine le plus lu de l'univers... du CPC. Il propose de nombreux articles avec des "je deux maux" en pagaille, un style supersympa et de nombreuses, très nombreuses digits de nanas du style de celles qui ornent ma cabine.

Micro News : Gaarrrggghrumble! Et comment kse-t-y qu'on se le procure ?

Capitaine Pixel : Patience, j'allais le dire. Il suffit d'envoyer un courrier comprenant votre adresse et quelques timbres à *Syntax Error*, 15, rue Collange, 92300 Levallois-Perret.

Micro News : Euh ! Vous en avez encore beaucoup comme ça ?

Capitaine Pixel : A peine une vingtaine...

Micro News : Madre de Dios !

Capitaine Pixel : Remettez-vous, mon garçon. Tous ne sont pas aussi alléchants, sinon, dites-vous bien que deux pages ne m'auraient pas suffi. Venons-en donc à **L'Echo des Crocos**, dont je vous avais déjà parlé succinctement en septembre. Il propose des articles d'intérêt général, des ragots, des dessins hyperdrôles, ainsi que de nombreux concours dotés de lots appréciables. Pour vous procurer ce fanzine, suivez la même procédure que précédemment en écrivant à *L'Echo des Crocos*, 9, avenue des Tilleuls, 92290 Chatenay-Malabry.

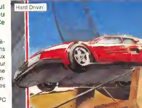
Micro News : Les possesseurs de CPC ont vraiment de la chance.

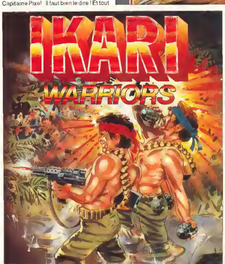
Capitaine Pixel : Il faut bien le dire ! Et tout ça, c'est la passion que seuls génèrent les 8 bits qui en est à l'origine...

Prof ST et Doc Amiga en chœur : On va t'en foutre de la passion, nous ! Non mais des fois.

Capitaine Pixel : On se calme les mecs ! C'est ma rubrique ici ! Déguerpissez de mon bord avant que je ne vous fasse astiquer le mât ! Faisant fi des impudents, je continue avec **Runstrad**. Très pro, d'une réalisation impeccable, cette revue offre des tests, des listings ainsi que des digits et une rubrique Petites Annonces.

Runstrad : Patrick Aubert, 58, rue de la


Hard Drivin'



Bricquetterie, 17000 La Rochelle

Micro News : Si je comprends bien, nous touchons le top-niveau ? Y en aurait-il d'autres du même acabit ?

Capitaine Pixel : C'est rare mais cela existe. Prenez **Crazy Croc** par exemple, le plus ancien des fanzines sur CPC. Dans chaque numéro vous découvrirez de très bonnes choses, dont des routines fantastiques en assembleur. Le seul problème provient du fait que seuls les initiés aux mystères du Z80 parviennent à s'accrocher. Mieux, ils sont combles. *Crazy Croc*, Gérard Lamotte, Prety, 71290 Cuisery

Micro News : Dites moi Capitaine, je rêve ou serait-ce que tous les animateurs de fanzines sont des gens bien élevés, propres sur eux et tout et tout ?

Capitaine Pixel : Il est vrai qu'ils ne sont pas pourris comme les journalistes de la presse micro.

Micro News : De quoi, de quoi ?

Capitaine Pixel : Cependant, certains font des remous, comme les matelots de **Croco-Mag** qui s'étaient attiré les foudres de leurs concurrents à la suite d'articles pleins d'animosité. Remarquez que malgré ça, il reste très intéressant et présente une maquette originale (*Croco-Mag*, Laurent Knauth, 14, allée Colette, 78260 Achères).

Micro News : Parti comme c'est, on en a pour quinze jours !

Capitaine Pixel : Je reconnais qu'il y a de quoi dire, aussi, sans rentrer dans les détails, je vais vous citer quelques noms : **Alligator, CPC Mag, Amson Mag, Mégams, Peek-Poket, The Bug, Start CPC, Amstubes, Crocotier, Memory Full, Mégamstrad, Croc'idylle, Mad-Mag, Amstradement Vôtre, Ams News, Am'ateur, Micro Mag** et **Zok News**. Il y en a tellement ! Il s'en crée et il s'en éteint chaque jour. D'ailleurs on m'annonce que **Le Strad** s'est arrêté, ainsi que **Le Croco Déchaîné**, que **Syntax Error** a des problèmes d'impression et que **Crazy Croc** ralentit la cadence. Bien sûr, tout est à prendre au conditionnel dans ce monde sans cesse en mouvement de la micro-édition.

Micro News : Tout cela concernait la presse papier. Existe-t-il l'équivalent sur disquette ?

Capitaine Pixel : Bien sûr et pas des moindres. Il y a tout d'abord l'excellent **MicroBoy**, composé d'une chaleureuse équipe et qui propose une disquette bourrée de tests, articles, bidouilles, concours dessin/musique etc. Envoyez une disquette et un timbre à 3,70 F à *MicroBoy*, 4, allée Berny d'Houville, 93190 Livry-Gargan

Micro News : Mais encore ?

Capitaine Pixel : Il y a également **Métro-Boulot-Micro** qui, de par son titre représente bien notre passion : micro plutôt que dodo. Originellement sur papier, ce fanzine est passé sur disquette en s'améliorant un maximum, avec des digitalisations et plein d'autres trucs sensass. *Metro-Boulot-Micro*, Regis Marty, 10, rue de Kiroukan, 92200 Bagneux.

Rosie Zounette : Et nous les quilles à la vanille, tu nous oublies ?

Capitaine Pixel : Mais non, mais non ! Malheureusement, peu de gentes damoiselles se frottent à l'univers machiste de la micro, et encore moins à celui des fanzines. Une exception confirmant néanmoins la règle en la personne de la rédactrice de **Croco News**, véritable Mata-Hari du fanzine qui laissa dépérir son journal au profit d'un ST aux yeux doux.

Micro News : Hé ! Et si on parlait de jeux !

Capitaine Pixel : On y vient, mais il en reste au moins deux à citer : **Sortilège** et **Fanatic**. Ce dernier propose une face d'informations et une face de jeux d'aventure. Un seul problème : il semblerait qu'ils soient tous deux payants.

Micro News : Avec ça, on sait tout sur le sujet.

Capitaine Pixel : Peut-être que oui, peut-être que non ! En tous cas, que les oubliés se fassent connaître, ils seront toujours les bienvenus dans ma rubrique. Venons-en donc aux jeux avec le célébrissime **Ikari Warriors** qui fait une entrée fracassante sur C64 et CPC.

Micro News : Célébrissime peut-être, mais pas au point d'être mondialement connu en Pologne.

Capitaine Pixel : Bon OK, alors voilà ! Le général Alexander Bonn de l'US Air Force est retenu prisonnier par une bande de révolutionnaires dans son propre QG. Vous - le Rambo du coin - êtes tout naturellement chargé d'aller le sortir du pétrin. Tenez-vous bien, ça va plomber tous azimuts.

Micro News : J'ai vaguement entendu parler d'un simulateur de course automobile.

Capitaine Pixel : Affirmatif ! Il s'agit de **Hard Drivin'**. Somptueux ! Fantastique ! Gigantesque ! Je dirais même plus : Découvrez-le !

Micro News : Tout de suite Captain !

Capitaine Pixel : Attendez un peu voyons ! Soyons sérieux une minute, le temps de vous présenter **Anglais-Primaire**, un éducatif consacré à la langue de Shakespeare et destiné aux élèves des classes primaires - ainsi qu'aux entrants en sixième.

Micro News : Je pressens un bon geste de votre part.

Capitaine Pixel : Posséderiez-vous un don ? Parce qu'effectivement, j'ai une compilation de taille et de choix à vous proposer - du nom de **Thrill Time, Platinum 1**. Et devinez ce qu'il y a dans la boîbôite ?

Micro News : J'en bave d'envie.

Capitaine Pixel : Tenez vous bien : *Buggy Boy, Space Harrier, Live & Let Die, Overlander, Dragon's Lair, Thundercats, Beyond the Ice Palace, Great Gurianos, Hopping Mad* et pour finir *Ikari Warriors*.

Micro News : Ça va faire mal !

Capitaine Pixel : Aucun doute mon garçon ! Sur ce, je vous laisse pour aller préparer les petits fours du réveillon.

Micro News : Rapportez nous des esturgeons pour le Nouvel An, Captain !

SUR UN PLATEAU

Voici les meilleurs jeux de plateau, sélectionnés par un maître en la matière. Stratèges en herbe, rêveurs casqués et passionnés de la table ronde, oyez moult épopées qui vous donneront le tournis...

HEROIKA
(Rek/jeu de figurines)

Il s'agit de refaire l'histoire avec des figurines de 25 mm, divertissement jusqu'à présent réservé à une élite : en effet, les figurines coûtent cher, elles occupent une place certaine et de plus il faut s'embêter à les peindre... Mais... grâce au génie d'un artisan du Touquet est né *Heroika* ! La boîte contient 106 figurines en carton (tenant sur des socles en bois) et des règles du jeu à trois niveaux de difficulté. Mais la grande innovation, c'est le terrain où se déroule l'action, composé de 100 hexagones cartonnés de 10 cm de diamètre que l'on place à la manière d'un puzzle. Dessinés à l'image du relief qu'ils représentent (forêt, plaine, rivière etc.), ils vous permettent de créer ainsi votre champ de bataille. Bientôt d'autres figurines seront vendues séparément, ainsi que des hexagones supplémentaires et un livret sur les batailles de l'époque napoléonienne. Fan de wargame ou néophyte, vous trouverez dans ce jeu un alliage parfait entre la beauté et la jouabilité.

Pour deux joueurs à partir de 12 ans. Prix : 530 F, difficulté : de 3 à 7, temps de jeu : deux heures.

OKINAWA
(Eurogames/wargame)

Anciennement jeu de la firme International-Team, *Okinawa*, après avoir été largement corrigé et modifié, fait désormais partie du catalogue Eurogames. Ce jeu a pour thème la bataille d'Okinawa en 1945. Les Américains projetaient de nettoyer le secteur des fortins japonais en deux coups de cuiller à pot : la réalité leur infligea un cinglant démenti, car les forces japonaises ne cédèrent finalement qu'après deux mois et demi de combats acharnés ! En outre ce wargame a une particularité - ce qu'on pourrait appeler le jeu en aveugle : le joueur du côté américain va débarquer sur le territoire d'Okinawa représenté par une carte (or aucun pion adverse ne l'occupe...), le joueur japonais, lui, possède une petite carte à part où il place ses troupes de façon qu'elles ne soient découvertes qu'au fur et à mesure. Les règles sont simples, le matériel cartonné plutôt esthétique ; on peut ainsi faire des parties courtes et satisfaire le néophyte comme le participant chevronné.

Pour 2 joueurs à partir de 12 ans. Prix : 250 F, difficulté : 3, temps de jeu : 2 heures.



HANAU 1813
(Socomer/wargame)

Il y a six mois, Socomer présentait le premier wargame d'une série française sur les guerres napoléoniennes. Cette série, nommée "Vive l'empereur !", se montrait pleine d'avenir et le deuxième tome n'a rien à lui envier. La carte, en carton fort plastifié, et le dessin en semi-3D, font beaucoup pour cela. Les pions, eux aussi plastifiés et cartonnés, les règles, évolutives et bien rédigées, hissent ce wargame à un très bon niveau. *Hanau 1813* vous fait revivre toute l'atmosphère de cette époque de guerres impériales. Vous sont expliquées magnifiquement les formations originelles des différentes armées et sans attendre vous vous retrouvez d'un seul coup en train de jouer avec des figurines - mais sans déballement de matériel énorme et sans dépenses excessives ! Dans la boîte figure également un livre de 76 pages, qui vous met dans le bain du contexte historique et vous raconte topographiquement l'évolution de la véritable bataille. Avec *Hanau 1813*, l'ère du wargame beau et intelligent a sonné. *Pour 2 joueurs à partir de quatorze ans. Prix : 150 F, difficulté : 5, temps : 3 heures.* **Olivier Noël**

Temps Libre
Olivier Noel est l'animateur du magasin *Temps Libre, 22 rue de Sévigné, 75004 Paris Tél. : (1) 42 74 06 31*. On y trouve des jeux de rôle, des figurines, des wargames, des jeux de plateau, des logiciels, des livres fantastiques et même des armes médiévales de collection ! Des ristournes vous seront consenties grâce aux bons Micro News (voir la rubrique "Bons Plans").

Échelle des difficultés (de 1 à 10)
Plus le jeu est compliqué, plus le chiffre est élevé. Exemples : 1 = je sais lire ; 3 = j'ai déjà joué au Monopoly ; 5 = j'ai joué deux à trois fois à un jeu de plateau ; 7 = je joue régulièrement à ce type de jeu ; 10 = jeu difficile même pour un spécialiste.

VICKY & LES GALAXIANS

JE VOUS ASSURE, JE N'Y SUIS POUR RIEN
C'EST POURTANT TOI QUI A CHOISI CE NOUVEAU JEU !!
BIEN VU !
TAIS TOI ! TAIS TOI !
UN JEU DÉBILE POUR MACHOS INASSOUVIS !...
PLUS HAUT MÉMÉ ! OUAIS, LA J'TE R'CONNAIS !
TAIS TOI !
CHOPE LE BOUQUET DE FLEURS !

FAUT AVOUER... CETTE MACHINE, ELLE A LA COTE !
AVEC ELLE, J'AI LA COTE EN BANQUE. EH! EH!
TUUU PARLES !
QUEL DOIGTÉ CE CON !
ELLE CRAQUE !!
MOINS VITE TU VAS L'EFFRAYER !
QUELLE ÉNERGIE DANS LA POIGNE
C'EST UN CHAUD LAPIN !!
ILS SONT PIRE QUE DES HOOLIGANS !
AH SI J'AVAIS 20 ANS DE MOINS !..
ON PEUT RÊVER !
JE REFUSE DE JOUER À CE JEU !!

ÇA VIENT !
ELLE CRAQUE J'TE DIS !!
TIP TIP TIP TIP TIP TIP TIP TIP TIP
OUIIIICHE
BRAVO NAM, T'ES UN VRAI DON JUAN !
HÉ, C'EST L'HEURE DE REPRENDRE LES COURS !
HO..! MAIS C'EST MON TOUR !
BÔÔF ! UN JEU POUR PUCEAU TU DEVRAIS DIRE..!!
DRAG MAN
LARBI

LA COLLEC'

Qui c'est qui se décarcasse pour ses lecteurs ? C'est votre dévoué Joé Bonplan... Voici un nouvel endroit dans Micro News qui vous permettra de recevoir directement chez vous toutes sortes d'objets qui seront, soit des créations originales faites spécialement pour vous, soit des produits vendus à des prix particulièrement intéressants. Nous vous proposons pour commencer des BD de qualité, où vous retrouverez de vieilles connaissances comme Carali et Coucho, mais aussi Jaap & Joop et leur célèbre *Nathalie la petite hôtesse* (cf. Sex Machines). Vos commandes vous seront envoyées sous enveloppe matelassée dans les délais les plus brefs. N'hésitez pas à nous faire part de vos suggestions sur ce que vous aimeriez trouver dans cette page.

LES BANDES DESSINÉES



CARALI 30 F
1 Docteur Tutut est un cas

CARALI 40 F
2 Objectif Nul

COUCHO 30 F
3 Le dossier des affaires

COUCHO 30 F
4 Le Banni

JAAP & JOOP 25 F
5 Nathalie la petite hôtesse

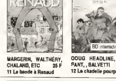
FRANQUIN 30 F
6 La queue du Marsupilami

FRANQUIN 30 F
7 Le bébé du bout du monde

MOEBIUS 25 F
8 Le bandard fou

MOEBIUS 25 F
9 Arzach

MOEBIUS 25 F
10 L'homme est-il bon ?





MARGERIN, WALTHÉRY, CHALAND, ETC 25 F
11 La bande à Renaud

DOUG HEADLINE, TERPANT, , SALVETTI 25 F
12 La citadelle pourpre

LARBI & FARID 25 F
13 Les Beurs

RICHARD CORBEN 25 F
14 Ogre

JERONATON 25 F
15 Champakou

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de contre-remboursement)

Bon de commande à envoyer à **Micro News (La Collec')**, 67 av. du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre

Nom ______________________
Adresse ______________________
____
Tél ______________________

Numéros des articles choisis ______________________
Prix ______________________
Participation aux frais de port et d'emballage : 12 F ______________________
Total : ______________________

CARTE BLEUE
Date d'expiration - / - Signature

Règlement : je joins ☐chèque bancaire ☐CCP ☐mandat-lettre ☐CB

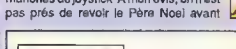


Conqueror

DE LA CUITE DANS LES IDEES...

La tête de Prof ST dépassait à peine de son burlingue, la moitié du corps enfouie dans une hotte remplie de 3 pouces 1/2. D'un geste rapide, je dégageai l'Atariste distingué du pacson de disquettes bleues...

Professeur ST : Bonne annéééee!
Micro News : Merci prof, vous aussi !
Professeur ST : Bonnne Annnnnnée !
Micro News : Oui, merci
Professeur ST : Bonne annéééee !
Micro News : Oui, ça va bien maintenant !
Professeur ST : Bonne annéééee, boonnne cheaaance !
Micro News : Oh, mais vous puez l'alcool à deux cents mètres, vous !
Professeur ST : Bonne ann... Hic ! Hé, eh, eh!
Micro News : Oui, oui, c'est ça... Eh les gars, que personne n'allume une cigarette ou ne provoque la moindre étincelle ! Vu son haleine, ça ferait sauter tout l'immeuble !
Professeur ST : Brudlugrou numlumlu
Micro News : Qu'est-ce que vous dites ? Vous n'avez pas honte de vous murger la gueule comme ça ? Que vont penser nos lecteurs ?
Professeur ST : Grumblunecteur... pas en état de lire non plus... Hic !
Micro News : Ne croyez pas ça, on nous regarde ! Tout le monde n'est pas imbibé de champagne comme vous. Secouez-vous un peu !
Professeur ST : Billeblieblilauu !
Micro News : Au fait, vous êtes au courant du rachat d'Atari France par Commodore Belgique ?
Professeur ST : QUOOOUUUAAA !!!!? Damned ! Alarme ! Tout le monde sur le pont ! Les femmes et les enfants d'abord ! Mes lingots, vite ! A l'abordage ! Pas de panique ! A moi la Légion ! Où sont les toilettes ? Rendez-moi mes cachous !
Micro News : Calmez-vous, c'est une blague ! Excusez-moi, mais il fallait au moins ça pour vous réveiller
Professeur ST : Hein ? Beuh... En tout cas, c'est réussi, ça dessaoule
Micro News : Vous vous sentez mieux ?
Professeur ST : J'ai l'impression d'avoir un gant de toilette dans la bouche et la tête dans un mixeur Moulinex mais je crois que ça ira.
Micro News : Tant mieux parce que le Père Noël semble bien vous avoir gâté cette année...
Professeur ST : Vous avez raison, j'ai guetté toute la nuit, et j'ai réussi à lui arracher sa hotte pendant qu'il s'enfuyait pour échapper à mon chien, un superbe dogue allemand d'un mètre cinquante de haut avec des dents grosses comme des manches de joystick. A mon avis, on n'est pas près de revoir le Père Noel avant





Flic de Beverly Hills



Flic de Beverly Hills



l'année prochaine...

Micro News : Et qu'avez-vous trouvé dans sa hotte magique ?

Professeur ST : Un lapin ! Et pas n'importe lequel, puisqu'il s'agit du plus célèbre des rongeurs après Bugs Bunny : **Roger Rabbit**.

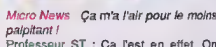
Micro News : Si on en croit tout ceux qui avaient goûté à ce soft sur Amiga, ce lièvre-là avait tout d'une tortue.

Professeur ST : Si vous parlez de la lenteur du chargement et des changements de disquettes incessants, vous avez parfaitement raison. Avec l'Amigras, *Roger Rabbit* constituait un excellent exercice d'assouplissement du poignet en vue des championnats du monde d'osselets. Mais sur ST, c'est tout différent ! Les trois séquences de jeu sont toujours là, mais les difficultés de chargement sont considérablement réduites.

Micro News : Tant mieux, on va pouvoir à nouveau courir autour des tables de l'Ink and Paint Club, visiter l'usine à gags, et foncer dans les rues de Toonville à bord d'un taxi dingue !



Professeur ST : Si vous aimez les poursuites en voiture, vous pourrez aussi faire un bout de conduite avec une autre vedette du grand écran : Eddie Murphy. La disquette du **Flic de Beverly Hills** était dans la hotte avec les autres, et vraiment, rien que pour ça, je ne regrette pas d'avoir un peu "bousculé" le Père Noel. Le logiciel comprend cinq parties inspirées du film. La séquence la plus impressionnante vous met au volant d'une voiture de sport qui poursuit un camion. Tout est en 3D, y compris les autres véhicules et les poteaux qui bordent la route. Histoire de vous distancer plus facilement, les types qui se trouvent à l'arrière du camion balancent des caisses sur le bitume, juste sous le nez de votre bolide.



Micro News : Ça m'a l'air pour le moins palpitant !

Professeur ST : Ça l'est en effet. On n'avait encore jamais vu de simulation de conduite aussi parfaite. Par pure charité chrétienne, évitez d'en parler à l'autre gâteux de Docteur Amiga, je pense sincèrement que ça pourrait l'achever.

Micro News : Vous croyez ?

Professeur ST : C'est certain ! Mais, euh au cas où ça ne suffirait pas, vous pourriez lui parler aussi des superbes graphismes en 3D de **Conqueror**, la simulation de tank de Rainbow Arts. Je compte sur vous pour lui en glisser un mot...

Micro News : D'accord, à condition que vous soyez un peu plus explicite.

Professeur ST : Les graphismes en 3D fractale ressemblent à ceux de *Virus*, à la seule différence que cette fois ce n'est pas une soucoupe violente que vous dirigez, mais un char d'assaut.

Micro News : A part le moyen de locomotion, quelle est donc la différence ?

Professeur ST : Vous pouvez choisir de jouer avec plusieurs tanks à la fois. Avec un seul tank, c'est plutôt un jeu d'arcade, mais avec plusieurs, on entre dans le domaine de la simulation stratégique.

Micro News : Un wargame ?

Professeur ST : Pas tout à fait tout de même. Mais si le genre vous tente, j'ai récupéré aussi **Prince**, un jeu stratégique qui se déroule au Moyen Age. Vous déplacez vos armées sur une flopée de territoires qui se dessinent en 3D dès que vous les regardez d'un peu plus près. En effet, la carte générale présente une vue d'ensemble du pays avec montagnes, plaines et rivières, mais il est possible de zoomer sur n'importe quel point - jusqu'à ce que l'on puisse voir les habitations, et même les personnages !







Galaxy Force 2

Micro News : On peut aussi voir ce qui se passe dans l'intimité de nos tendres compagnes ?

Professeur ST : Décidément, vous êtes puissamment pervers, mon pauvre vieux ! Non, le zoom n'est pas si perçant que ça. Contentez-vous de collectionner des petites culottes et lisez Sex Machines ou le catalogue des Trois Suisses.

Micro News : Je préfère la première solution !

Professeur ST : Je vous en prie, gardez votre sérénité, nous étions en train de parler de stratégie, il n'y a pas de quoi s'exciter.

Micro News : Veuillez m'excuser, Prof, continuez.

Professeur ST : Vous avez entendu parler d'**Emperor of the Mines** - l'empereur des mines comme on dirait chez nous ?

Micro News : Au nord, c'était les corons...

Professeur ST : Non, ce n'est pas dans le Nord que ça se passe, mais dans l'espace intersidérâââl ! A vous de placer vos vaisseaux spatiaux de façon à contrôler plus de planètes minières que vos adversaires et devenir ainsi le maître incontesté de la production d'anthracite entre Bételgeuse et Alpha du Centaure.

Micro News : Mouais, pas très excitant tout ça.

Professeur ST : Peut-être, mais en tout cas, c'est assez vaste : il y a dix scénarios de difficulté croissante, et il vous faudra au moins six heures pour venir à bout ne serait-ce que du premier !

Micro News : Bof ! Trop compliqué pour moi.

Professeur ST : Décidément, à part la fesse, rien ne vous intéresse. Vous préféreriez par exemple voir une dame se faire sauter par un cavalier ?

Micro News : Oh voui, oh voui !

Professeur ST : Alors jouez donc aux échecs avec **Chess Player 2150**, ça vous calmera. Il est possible de jouer avec des pièces en forme de nounours, d'extraterrestres ou d'animaux, mais le programme n'est pas un rigolo pour autant. Il semblerait même que ce soit le meilleur jeu d'échecs sur micro pour le moment. Le seul logiciel au monde capable de mettre Kasparov échec et mat en deux coups !

Micro News : Etant donné mes compétences en la matière, ça risque de mal se passer. Vous n'auriez pas plutôt quelque chose qui remue, un bon vieux jeu spatial où on tire-larigot ?

Professeur ST : Vous avez eu vent de **Galaxy Force 2** sur la console Sega ?

Micro News : Oui, c'est un jeu super en 3D dans la lignée des Buck Rogers et autres Space Harrier.

Professeur ST : Alors j'ai une bonne nouvelle pour vous : on va désormais pouvoir y jouer sur votre ST préféré.

Micro News : Super !

Professeur ST : Attendez, ce n'est pas fini... Une mauvaise nouvelle maintenant : la conversion est presque aussi ratée que celle d'*Out Run* dont les poubelles de Micro News se souviennent encore avec dégoût. C'est très moche, plutôt lent et presque injouable. Bref, dans ce cas, et dans ce cas uniquement, je vous autorise à aller jouer sur une console.

Micro News : Merci, mais reconnaissez tout de même que dans d'autres domaines, comme les jeux d'échelle et de plate-forme, ce sont les consoles qui proposent les meilleurs programmes.

Professeur ST : Si vous aviez vu **Twin World**, vous ne diriez pas ça ! C'est l'histoire d'un petit bonhomme âgé seulement de deux ans qui va affronter un terrible druide aux pouvoirs maléfiques, dans un monde peuplé de créatures monstrueuses. C'est vraiment superbe ! Je ne pourrais expliquer pourquoi, mais l'animation, les décors et les personnages me font irrésistiblement penser à un dessin animé de Walt Disney. On est loin des ouvriers portugais à tête carrée de Mario's Brothers !

Micro News : En revanche, les commandes sont tout de même un tout petit peu plus complexes que sur une console. Ça semble s'adresser à des joueurs un peu plus mûrs.

Professeur ST : A propos de murs, vous ai-je déjà parlé de **East and West** ?

Micro News : La suite de North and South ? Pourquoi pas un Northwest and Southeast 2 ?

Professeur ST : Vous dites n'importe quoi.



Emperor of the Mines





On se demande lequel de nous deux a l'haleine la plus chargée d'alcool ! *East and West* est un jeu d'aventure qui retrace les débuts de la guerre froide. L'action se déroule à Berlin en 1948 et vous devez mettre la main sur un général américain qui a volé une bombe atomique.

Micro News : Comment ça, volé ?

Professeur ST : D'après la notice, il aurait subtilisée dans une base aérienne américaine.

Micro News : Vous imaginez le type en train de sortir en sifflotant avec une bombe H planquée sous son imperméable !

Professeur ST : Si vous croyez Rika Zaraï quand elle vous dit que le concombre est un excellent préservatif, vous pouvez bien avaler ça aussi. Mais le problème n'est pas de savoir comment il a bien pu voler la bombe... Mieux vaut le retrouver avant qu'il ne tente de la refiler à la racaille communiste !

Micro News : Ne vous inquiétez pas pour ça, si vous voulez mon avis, il y a belle lurette qu'eux aussi sont en possession de ce genre d'engin.

Professeur ST : On dit pourtant qu'ils ont un important retard technologique. Songez par exemple qu'ils ne savent même pas qui est premier au Top 50 cette semaine ! J'aimerais d'ailleurs que nous baissions un peu la voix... Nous allons parler de technique, et je ne voudrais pas que les révélations que je vais vous faire tombent dans le pavillon d'oreilles ennemies.

Micro News : Si vous voulez... Je vous écoute.

Professeur ST : Micro Application annonce la sortie de **BeckerCAD**, un utilitaire qui vous permettra de faire du dessin industriel et des schémas précis au millimètre près.

Micro News : C'est plutôt destiné aux professionnels ?

Professeur ST : Pas obligatoirement... Vous pourriez par exemple l'utiliser pour faire un plan de votre chambre avec tout ce qu'il y a dedans et essayer de voir où vous allez bien pouvoir caser le meuble d'ordinateur que vous avez reçu à Noël. Autrement, ce logiciel satisfera pleinement les professionnels de l'architecture, de la mécanique ou de l'électronique.

Micro News : Je suppose que le prix dépasse encore largement mon maigre budget de baby-sitter.

Professeur ST : Pas si vous allez garder le chat de votre voisine suffisamment souvent : cet utilitaire coûte moins de mille francs, ce qui est tout à fait raisonnable au vu de ses capacités. Ah, j'oubliais, il vous faudra au moins 1 MO de RAM.

Micro News : Autre chose ?

Professeur ST : Oui, vous savez que des mauvaises langues chuchotent que beaucoup de logiciels de l'Atari ST ne fonctionnent pas sur le nouvel Atari STE.

Micro News : En effet, ce sont même plutôt des cris que des chuchotements...

Professeur ST : Eh bien **Esat Software** prend les devants et annonce que toute sa gamme de produits (*Discoscope, Spack, House Music System*, et bientôt *House Music System 2*) est compatible avec le STE.

Micro News : Voilà qui est bien.

Professeur ST : D'autant plus que les versions STE seront améliorées et exploiteront les nouvelles capacités de la machine. Esat Software prépare également **Sprite Editor**, un utilitaire qui vous permettra de transformer des images réalisées avec des logiciels de dessin très performants en sprites animés que vous pourrez intégrer à vos propres programmes. De plus, le prix est descendu à 495 F (au lieu de 595 F), vous pourrez donc m'acheter une boîte de chocolats avec la différence !

Micro News : Que demander de plus ?

Professeur ST : Des danseuses nues dans la boîte ! Mais je crains que cela ne soit pas possible pour d'obscures raisons de stockage.

Micro News : Merci Prof, on se retrouve le mois prochain !

Professeur ST : Au fait, pour les chocolats : pas à la liqueur, s'il vous plaît !







IL Y A LES CLIENTS COCONUT .. *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT ÉTOILE
41 avenue de la Grande Armee
75016 PARIS ✆ 45 00 69 68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13 boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43 55 63 00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C CIAL LE TRIANGLE NIV BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67 58 58 66
(FERMÉ LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
8 COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL 76 50 99 41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS	C/D
LES HITS DE NOEL	95/145
COIN OP HITS	145/175
THRILL TIME GOLD 1	145/179
THRILL TIME GOLD 2	145/179
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/175
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
100 % A D OR	145/195
LES VAINQUEURS	145/195
LA COLLECTION CPC	190/225
EPYX ACTION	125/165
THE STORY SO FAR VOL 2	135/155
THE STORY SO FAR VOL 4	135/195
STARWARS TRILOGY	145/225
LES JUSTICIERS	145/190
LA COMPIL OCEAN	145/195
LE MONDE DE L ARCADE	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/159
LES BEST D US GOLD	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
WEST PHASER	305/355
ALPHAKHOR	/195
ACTION FIGHTER	109/159
ARTICFOX	65/95
A P B	95/145
ACTION SERVICE	135/175
ADVANCED ART STUDIO	/245
AIRBONE RANGER	195/225
AFTERBURNER	95/145
BEACH VOLLEY	95/145
BATMAN (LE FILM)	95/149
BARBARIAN 2	89/139
BARD S TALES	55/95
CHASE HQ	95/145
CABAL	99/149
CARRIER COMMAND	139/189
CRAZY CARS 2	129/169
CHUCK YEAGER	95/145
DRAGON SPIRIT	99/149
DOUBLE DRAGON	95/145
DOUBLE DETENTE	89/139
DRAGON NINJA	89/139
FIGHTING SOCCER	99/149
FORGOTTEN WORLDS	99/145
GHOULS N GHOSTS	99/149
GALAXY FORCE	95/149
GHOSTBUSTERS 2	99/145
GUNSHIP	190/238
HARD DRIVIN	95/149
HEROES OF THE LANCE	120/239
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145
INTERNATIONAL SOCCER	145/169
KNIGHT FORCE	135/175
KICK OFF	136/125
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LAST NINJA 2	125/145
L ARCHE DU CPT BLOOD	145/190
MOONWALKER	99/149
MEURTRE A VENISE	145/195
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLD	95/145
PASSING SHOT	99/149
PHM PEGASUS	65/90
RICK DANGEROUS	95/145
RUNNING MAN	89/136
ROBOCOP	89/139
STRIDER	95/145
SUFFLEPUCK CAFE	/195
SHINOBI	95/145
SILKWORM	95/145
SKWEEK	145/195
SOCCER MICROPROSE	195/195
TURBO OUT RUN	99/149
THE INTOUCHABLES	99/149
TINTIN SUR LA LUNE	195/199
THE GAME SUMMER EDT	99/149
THE GAME WINTER EDT	99/149
THE TRAIN	55/95
VIGILANTE	95/145
XYBOTS	95/145
3D POOL	99/149

COMMODORE 64

COMPILATIONS	C/D
100 % DYNAMITE	145/190
COIN OP HITS	125/159
THRILL TIME GOLD 1	145/189
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/169
THE STORY SO FAR VOL 2	180/195
THE STORY SO FAR VOL 4	190/195
STARWARS TRILOGY	180/195
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN GROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/195
GAME SET & MATCH	129/129
GAME SET & MATCH 2	139/180
ACTION FIGHTER	120/199
ALTERED BEAST	145/195
AFTERBURNER	95/145
ARTICFOX	55/99
BATTLECHESS	/145
BUFFALO BILL	145/195
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD S TALES	55/95
BARD S TALES 2	/245
BARD S TALES 3	/245
CHASE H Q	99/149
CABAL	99/145
CARRIER COMMAND	169/195
CURSE OF THE AZURE BOND	/299
CAVERMAN UGH LYMPIC	/189
CHESSMASTER 2000	120/145
CHESSMASTER 2100	/199
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/199
DRAGON SPIRIT	129/195
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	90/145
FIGHTING SOCCER	145/195
FORGOTTEN WORLDS	99/145
FLIGHT SIMULATOR II NF	490/590
GHOSTBUSTER 2	109/156
GALDRAGONS DOMAIN	119/159
GRAND PRIX CIRCUIT	120/169
GUNSHIP	139/195
HARD DRIVIN	119/159
HEROES OF THE LANCE	129/169
HOSTAGES	145/195
HILLSFAR	/225
INDY (ARCADE)	115/165
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
KICK OFF	148/185
LORDS OF CONQUEST	65/95
L ARCHE DU CPT BLOOD	145/199
LAST NINJA 2	125/145
MINI PUT	55/60
NEW ZEALAND STORY	95/196
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
OMEGA	/250
OIL IMPERIUM	/195
OPERATION WOLF	95/138
POWER DRIFT	129/169
P H M PEGASUS	55/95
PASSING SHOT	120/169
POOL OF RADIANCE	/299
POWER AT SEA	90/159
RICK DANGEROUS	99/149
RACK EM	95/145
ROBOCOP	95/135
SPACE ROGUE	/245
STRIDER	95/145
STUNTCAR RACER	195/245
SHOOT EM UP CONST KIT	198/245
SPEEDBALL	99/199
SERVE & VOLLEY	95/145
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
TUSKER	129/199
THE UNTOUCHABLE	95/145
TEST DRIVE 2	/199
T K O	95/145
TEST DRIVE	99/149
ULTIMA TRILOGY	/289
ULTIMA 5	/325
WORLD TOUR GOLF	69/95
3D POOL	99/149

SPECTRUM

COMPILATIONS	
WINNERS	196
100 % DYNAMITE	159
EPYX ACTION	195
COIN OP HITS	159
THE STORY SO FAR VOL 4	180
HISTORY IN THE MAKING	245
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
LES BEST D US GOLD	149
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
ALTERED BEAST	169
A P B	115
AIRBONE RANGER	129
BATMAN (LE FILM)	120
CABAL	110
CRAZY CARS 2	129
DOUBLE DETENTE	99
DRAGON NINJA	85
DOUBLE DRAGON	95
FORGOTTEN WORLD	95
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN	146
INDY (ARCADE)	99
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RUNNING MAN	120
ROBOCOP	95
STRIDER	99
SILKWORM	130
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	95
VIGILANTE	99
XYBOTS	120

ATARI XL/XE

AIRWOLF	99/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	95/149
COLOSSUS CHESS 4 0	120/195
DECATHLON	85/
GHOSTBUSTERS	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/150
F 15 STRIKE EAGLE	120/180
LEADER BOARD	120/180
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	95/
SPEED ACE	95/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	95/
SPITFIRE ACE	120/159
SOLO FLIGHT 2	120/165
SILENT SERVICE	129/169
WINTER EVENS	125/169
WINTER OLYMPIADE 88	125/180
ZYBEX	95/
BLUE MAX	140 R
CHOPLIFTER	100 R
DESERT FALCON	150 K
EAGLE NEST	100 K
FIGHT NIGHT	100 K
FOOTBALL	125 K
FINAL LEGACY	125 R
GATO	195 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 R
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	199 K
RESCUE ON FRACTALUS	199 K
ROBOTRON 2084	199 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS	
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	265
ARCADE MEGA HITS	345
LES CLASSIQUES VOL 1	290
LES CLASSIQUES VOL 2	290
WEST PHASER	345
A 10 TANK KILLER	345
AMERICAN CIVIL WAR 3	290
ASTERIX	225
APOLLO 18	99
BLUES ANGELS	295
BORODINO	295
BATTLE OF BRITAIN	295
SUKODAN	245
BATTLE CHESS	245
CYCLES	345
CARRIER COMMAND	345
CURSE OF THE AZURE BOND	345
CHUCK YEAGER 2 0	295
CHESSMASTER 2000	290
DRAGON S OF FLAME	290
DAME GRAND MAITRE	289
DARK CENTURY	269
DON T GO ALONE	289
DAVID WOLF	345
DRAKKEN	290
DOUBLE DRAGON	245
EXPLORA 2	295
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	265
FEARY TALES ADVENTURE	395
FERRARI FORMULA 1	229
F 15 N 2	349
F15 COMBAT PILOT	285
F19	349
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L UNITÉ	250
GOLD OF AMERICAS	295
GRAVE HARDAGE	290
GRAND PRIX CIRCUIT	285
GUNSHIP	295
INDY (ARCADE)	195
INDY (AVENTURE)	289
KNIGHT FORCE	259
KULT	245
KING QUEST 4	295
LES PORTES DU TEMPS	245
LE FETICHE MAYA	269
M1 TANK PLATOON	285
MICRO SCRABBLE	255
MICROPROSE SOCCER	245
MANHUNTER 2	395
NEVERMIND	245
MINI PUT	99
OLIVER ET COMPAGNIE	249
OIL IMPERIUM	245
PICTIONARY	290
POPULOUS	245
PC GLOBE	495
P H M PEGASUS	145
PIRATES	295
ROMMEL	295
RICK DANGEROUS	255
RACK EM	149
SHERMAN M4	245
SPACE ROGUE	365
STARTREK 5	485
STARGLIDER 2	345
SIM CITY	245
SKWEEK	225
SPACE QUEST 3	249
SERVE & VOLLEY	145
THE TRAIN	95
TEST DRIVE 2	249
U F O	345
ULTIMA TRILOGY	390
ULTIMA 5	295
VETTE	295
WATERLOO	245
ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS)	245
1ST PERSONAL PINBALL	299
688 ATTACK SUB	245

UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN (LISTE SUR DEMANDE).

ATARI STF/STE

COMPILATIONS	
LES JUSTICIERS	245
LES GENS D OR	245
LES VAINQUEURS	290
AMERICANS DREAMS	245
EUROPEANS DREAMS	245
STORY SO FAR VOL 1	195
STORY SO FAR VOL 3	195
WEST PHASER	349
AXEL MAGIC HAMMER	195
ALTERED BEAST	195
BORODINO	349
BLOODMONEY	199
BEACH VOLLEY	195
BATMAN (LE FILM)	199
CHASE H Q	199
COMMANDO	195
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
CONFLICT EUROPE	295
CHESSMASTER 2000	225
DARK CENTURY	255
DRAGON S OF FLAME	285
DRAGON SPIRIT	169
DRAKKEN	250
DRAGON NINJA	195
DOUBLE DRAGON	175
DONGEON MASTER	299
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	275
FERRARI FORMULA 1	229
FULL METAL PLANET	245
FALCON (FRANCAIS)	295
FALCON MISSION	199
FLIGHT SIMULATOR II NF	349
GHOSTBUSTERS 2	236
GALAXY FORCE	245
GHOULS N GHOST	195
GREAT COURT	245
HARD DRIVIN	195
HILLSFAR	245
INTERPHASE	245
INDY (ARCADE)	199
INDY (ADVENTURE)	245
KNIGHT FORCE	229
KICK OFF	249
LE FETICHA MAYA	245
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LES PORTES DU TEMPS	245
MOONWALKER	195
MICROPROSE SOCCER	229
NORTH & SOUTH	245
ONSLAUGHT	195
OPERATION THUNDERBOLD	195
OIL IMPERIUM	195
PICTIONARY	285
POWER DRIFT	195
PIRATES	249
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
RALLY CROSS	269
RED STORM RISING	259
RICK DANGEROUS	245
SHERMAN M4	249
SUPER WONDERBOY	189
STORMLORD	199
STRIDER	199
SHUFFLEPUCK CAFE	195
SHINOBI	195
TWINWORLD	245
TIME	290
TOOBIN	245
TURBO OUT RUN	195
TV SPORTS	269
VULCAN	229
WILD STREETS	299
WATERLOO	289
XENON 2	245
1ST CONTACT	285
ACTION SERVICE	99
BARD S TALES	115
HOSTAGES	99
L ARCHE DU CPT BLOOD	99
MACADAM BUMPER	99
MARBLE MADNESS	89

TOUS LES UTILITAIRES LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS EN MAGASIN (LISTE SUR DEMANDE)



PROMOTION

QUICKJOY 2 TURBO 89 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

LES VAINQUEURS	295
LES GEN D OR	245
LES JUSTICIERS	285
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
ALTERED BEAST	245
BATTLE SQUADRON	265
BORODINO	295
BEACH VOLLEY	245
BATMAN (LE FILM)	235
COMMANDO	225
CHAMBERS OF SHAOLIN	250
CHASE H Q	245
DRAGON SPIRIT	199
DRAKKEN	290
DRAGON NINJA	245
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	295
FIGHTING SOCCER	245
FALCON	295
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GHOSTBUSTERS 2	235
GALAXY FORCE	260
GHOULS & GHOSTS	245
GREAT COURT	245
GRAND PRIX CIRCUIT	259
HILLSFAR	249
HARD DRIVIN	195
IT CAME FROM DESERT	295
INTERPHASE	245
INDY (ARCADE)	195
INDY (AVENTURE)	249
KNIGHT FORCE	245
KICK OFF	265
LE FETICHE MAYA	245
LES VOYAGEURS DU TEMPS	285
LES PORTES DU TEMPS	285
MOONWALKER	245
MICRO SCRABBLE DE LUXE	285
MICROPROSE SOCCER	239
NORTH AND SOUTH	259
ONSLAUGHT	198
OPERATION THUNDERBOLD	245
OIL IMPERIUM	239
PICTIONARY	289
POWERDRIFT	245
POPULOUS	235
SCENERY POPULOUS	99
RALLY CROSS	259
RICK DANGEROUS	245
STORMLORD	195
SUPER WONDERBOY	289
STUNTCAR RACER	245
STRIDER	245
SHINOBI	249
SHADOW OF THE BEAST	349
SIM CITY	245
TWINWORLD	295
TOOBIN	245
TURBO OUT RUN	245
TEST DRIVE 2	295
TV SPORTS	345
WILD STREETS	265
WATERLOO	289
ZAC MC KRACKEN	245

APPLE 2

ARCADE MEGA HIT	260
ARKANOID	260
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	395
BARD S TALE	265
BARD S TALE 2	295
BARD S TALE 3	295
CURSE OF THE AZURE BONDS	395
COLONIAL CONQUEST	265
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
CALIFORNIA GAMES	390
CHESSMASTER 2000	290
CONFLICT IN VIETNAM	295
CRUSADE IN EUROPE	255
DRAGON WARS	350
DECISION IN THE DESERT	261
FLIGHT SIMULATOR 2	430
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP	190
KUNG FU MASTER	190
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	390
MARBLE MADNESS	285
POOL OF RADIANCE	345
PIRATES	295
RISK	145
ROGER RABBIT	200
SHOGUN	290
SILENT SERVICE	260
STREET SPORT FOOTBALL	345
THE HUNT FOR RED OCTOBER	385
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	295
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 5	260
VICTORY ROAD	295
WINGS OF FURY	275

APPLE 2 GS

ARKANOID	295
BARD S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	305
DUNGEON MASTER	340
DEFENDER OF THE CROWN	345
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	389
LAST NINJA	275
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	260
SPACE QUEST	245
SILPHEED	285
SILENT SERVICE	285
SHADOWGATE	260
SUBBATTLE SIMULMATOR	340
TEST DRIVE 2	399
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350
WAR IN THE MIDDLE EARTH	389

CONSOLE SEGA

+ HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	395
PISTOLET PHASER	249
PISTOLET PHASER + 3 JEUX	395
AMERICAN PRO FOOTBALL	295
AMERICAN BASEBALL	290
ALTERED BEAST	295
AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	290
ALIEN SYNDROME	290
ALEX KIDD	290
ALEX KIDD 2	295
ALEX KIDD 3	285
ACTION FIGHTER	255
BOMBER RAID	295
BLACK BELT	285
CYBORG HUNTER	290
CALIFORNIA GAMES	285
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
F16 FIGHTER	195
GOLVELLIUS	295
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	285
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	290
GREAT VOLLEYBALL	255
KENSEIDEN	266
LORD OF THE SWORD	255
KUNG FU KID	255
MIRACLE WARRIOR	395
OUT RUN 20 ET 30	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PRO WRESLING	250
RASTAN	285
RAMPAGE	295
R TYPE	295
RAMBO 3	295
ROCKY	295
SHINOBI	290
SECRET COMMAND	290
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
TENNIS ACE	295
TIME SOLDIERS	295
THUNDERBLADE	290
TEDDY BOY	109
THE NINJA	295
VIGILANTE	299
WORLD SOCCER	255
WANTED	299
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
WONDERBOY 3	295
YS	290
ZILLION	255
ZILLION 2	259
JOYSTICKS POUR SEGA	
CONTROL STICK	145
SPEED KING SEGA	145

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO + SUPER MARIO BROS + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	395
ALPHA MISSION	295
BALLOON FIGHT	290
CASTLE VANIA	345
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	195
DONKEY KONG 3	195
EXCITEBIKE	295
GALAGA	295
GUN SMOKE	295
GHOST N GOBLINS	295
GOONIES 2	345
GRADIUS	261
GOLF	260
IKARI WARRIOR	345
ICE CLIMBER	260
ICE HOCKEY	290
KID ICARUS	365
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	385
MACH RIDER	295
PUNCH OUT	345
PINBALL	260
POPEYE	195
PRO WRESTLING	295
ROBO WARRIOR	345
BUSH N ATTACK	345
RC PROAM	295
RAD RACER	345
SECTION Z	345
SOCCER	260
SLALOM	296
SUPER MARIO BROS	260
SUPER MARIO 2	395
TROJAN	295
TOP GUN	345
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	290
VOLLEYBALL	296
WRECKING CREW	295
XEVIOUS	265
JOYSTICKS	
NES ADVANTAGE	305
SPEEDKING NINTENDO	165

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3 5	
3 5 SF/DD LES 10	69
3 5 DF/DD LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	69
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	95
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150
DISQUETTES 5 1/4	
5 1/4 NEUTRES LES 10	89
5 1/4 SF/DD LES 10	89
5 1/4 DF/DD LES 10	95
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	89
DISQUETTES 3 ½ LES 10	169

MATERIEL

ATARI ST	
520 STE	3490
520 STE + MONITEUR MONO	4490
520 STE + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STF	3990
1040 STF + MONITEUR MONO	4990
1040 STF + MONITEUR COULEUR	5990
MEGA ST1 MONOCHROME	6790
MEGA ST1 COULEUR	7990
MEGA ST2 MONOCHROME	11190
MEGA ST2 COULEUR	12090
MEGA ST4 MONOCHROME	14890
MEGA ST4 COULEUR	15890
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES	
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4995
DISQUE DUR 60 MEGA ATARI	7595
MDA30 3 5 DF	990
RF542R 5 1/4	1290
MONITEURS	
MONOCHROME HR SM124	1490
COULEUR SC1425	2490
COULEUR PHILIPS 8801	2390
IMPRIMANTES	
LASER SLM804	13979
STAR LC10 COMPLETE	1990
STAR LC10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24/10	3290
DIVERS	
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	46
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	45
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79
PORTFOLIO ATARI	
PORTFOLIO	2990
INTERFACE PARALELLE	498
BEE CARD 32K/64K/128K/	N C
AMIGA	
AMIGA 500	N C
CABLE PERITEL	190
LECTEUR 3 5 CA880	995
JOYSTICKS	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKJOY 5	189
SPEEDKING KONIX	195
NAVIGATOR	180
MICRO BLASTER	180
SPEEDKING PC	289
SPEEDKING PC + CARTE	445

COMITES D ENTREPRISE ET ETUDIANTS NOUS CONSULTER

RESERVATION ET DISPONIBILITES TELEPHONEZ AU (1) 43 55 63 09

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43 55 63 00

NOM ______
ADRESSE ______
TEL ______

Carte Bleue CB

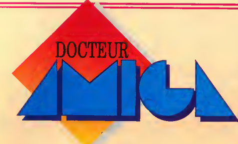
Date d'expiration –/– Signature ______

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk TOTAL à payer
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C C P ☐ mandat lettre ☐ C B
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour frais de remb)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES



DOCTOR MIGA AND MISTER CRADE

Doc Amiga, de retour au pays, semblait un autre homme : crâne rasé, sourcils de primate, voix de soûlard travelliée au coupage faubourien et un cuir râpé à la place de sa blouse (relativement) virginale... Zarbi, vous avez dit zarbi ? Comme c'était tronche !

Micro News *Salutations, Doc ! En pleine forme pour cette nouvelle année ?*
Doc Amiga Ki qu't'es toi, d'abord J't'en cause des questions, moi ? Et que c'est quoi qu'ce blaze debila, Doc comment d'jà ?
Micro News *Euh, Amiga .*
Doc Amiga Amiga toi-même ! Tête de tes morts ! T'es candidat au suicide ou quoi ? J'vais t'apprendre a jacter recta à un vrai de vrai, un dur de Paname, non mais des fois
Micro News *Cher ami, la bienséance*
Doc Amiga : De quoi, de quoi, j'ai les nerfs en cordes de violon, moi ! Si j'n'étais pas dans mon jour de bonte, j't'aurais deja transforme en balai à chiottes Et pis d'abord, appelle-moi Mister Crade avant que j'te fracasse le crâne contre c'te teloche !
Micro News *Mister Crade? Mais ou est le doux et pacifique Docteur de mes râves? Que s'est-il passé depuis le mois dernier ?*
Doc Amiga Bonjour ami journaliste, content de vous retrouver
Micro News *Gloups !*
Doc Amiga : Quelque chose qui ne va pas ? Au fait, on a failli ne pas se revoir Lors da mas dernières aventures en banlieue parisienne, j'ai été ficelè sur une chaise par une bande de chicanos at six jours durant j'ai dû ingerer les naiseries de la Cinq J'ai eu ma dose de radiations cathodiques pratiquantes
Micro News *Ah, voilà la cle du mystère ! Je vous trouvais bien étrange aujourd'hui*
Doc Amiga Alors mauvietta, t'aimes donc ça, t'faire destroyed l'portrait. Ferme ton clapet et regarde-moi l'butin En-fonce-toi c'te disquette dans le drive et n'moufte pas C'est **Sideshow** ou les emmerdes d'un cave dans une fête foraine à la con Il me ressouvient de ces après-midi d'arriere-saison ou j'allais avec ma chère nurse taquiner le cheval de bois Sniff ! Sniff ! O force du souvenir !
Micro News *Vous disiez Doc, pardon Mister*
Doc Amiga De quoi parlions-nous, très cher ? Ah oui, de cet excellent jeu de tir regardez ces graphismes fracassants, la pureté des dessins et de l'ambiance sonore On s'y croirait, il suffit de cliquer sur un stand pour en connaître les activites et savoir la somme à engager pour participer à ces joyeux divertissements Las differentes epreuves sont très origi

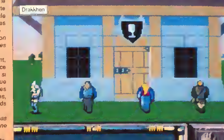
Sideshow







Doc Amiga Je sais me tenir quand il y a du monde Aimez-vous le ping-pong ?
Micro News J'en raffole depuis le bahut.
Doc Amiga Si vous le voulez bien, passons à table avec **Turtle Table Tennis**, une simulation très réussie. J'engage, et je vous parie ma liquette que j'vous mets une deculottée maison VLAN !
Micro News Attention, vous avez failli m'éborgner !
Doc Amiga Un œil de perdu et t'as la Sécu, de quoi tu t'plains ? Et si t'es pas heureux, j't'expedie en cure de passage à tabac chez mon pote l'Prof ST Il saura t'faire passer l'goût d'la micro. Tiens smash et match T'as rien vu, binoclard !
Micro News Ça devient pénible de parler à deux personnes à la fois.
Doc Amiga Au moins vous en avez pour



nales et j'ai un petit coup de cœur pour le carnage dans le cimetière J'adore cette explosion de crânes écrabouillés quigicle sous la lune argentée éclairant de ses rayons limpides notre pauvre destinée
Micro News Par le sang d'un cochon bleu ! Vous êtes mûr pour animer les soirées poétiques sur France-Culture
Doc Amiga J'y penserai En attendant, continuons notre visite guidee dans ce Lunapark unique au monde Tenez, si vous avez encore un peu de menue monnaie, ces petits ballons de toutes les couleurs vous attendent Eclatez-les, déchiquetez-les, volez-les à ces gnards puants, ah que ouais
Micro News Calmez-vous ! Il ne faut pas vous mettre dans des états pareils Je ne vous reconnais plus
Doc Amiga Arrrrghhh ! J'explose, vite, changez ce jeu avant qu'il ne soit trop tard
Micro News D'accord Mais, essayez le Porto Sandemain, c'est radical pour oublier les ennuis



Doc Amiga Ouf ! Ça va mieux Je ne sais pas ce qui m'arrive, j'ai des bouffees de violence incontrôlable c'est comme si je n'étais plus moi
Micro News Vous êtes un Doc double face ! Ah ah!
Doc Amiga Amusant Enchaînons avec **Romance of the Three Kingdoms** ou l'art et la manière de devenir un Seigneur de la Guerre Un wargame qui va vous emmener sur les chemins du sang et de la gloire C'est garanti cent pour cent stratégie et action
Micro News Tiens, vous ne nous avez pas fait une nouvelle crise en parlant de guerre







Art of Go

votre argent Surtout que je n'en ai pas fini avec vous, regardez ce nouveau soft d'arts martiaux : **Chinese Karaté** Encore un, me direz-vous et je n'éluderai pas la question en vous répondant oui C'est aussi rapide que *International Karaté Plus* mais, grande difference, les combats se déroulent dans différents lieux Banzai !

Micro News Et c'est reparti pour un tour…

Doc Amiga Je vous ai dégoté **Super Oswald**, la suite des aventures de ce gros nounours, quelque part en Alaska La nouveauté vient du fait que l'on peut jouer à deux et qu'Oswaldline, sa compagne… ose vaseline, dis donc, elle est bien bonne celle-la ! Un hit au cirage, que j'te dis, les mômes vont s'l'enfiler comme je m'tape un gorgeon ! Vive la Coloniale et en route…

Micro News A bi… cyclette !

Doc Amiga … pour le monde de **Wind Walker** : seul contre tous, vous devrez utiliser votre science du combat pour libérer une île infestée de brigands Un melange subtil entre un jeu d'aventure pur et dur et de l'action étiquetée vraie frappe Si vous avez encore des forces, je vous propose de vous plonger dans le monde fantastique de **Drakkhen**

Micro News Le vrai, le grand, le fabuleux jeu…

Doc Amiga En personne et cette version sur Amiga est fabuleuse J'en connais un qui va s'arracher les cheveux de rage… La surface de jeu représente 64 km2, c'est immense Vous allez creer quatre personnages et les guider dans ce monde etrange et mysterieux De nombreux monstres et des nuées d'énigmes vont vous offrir des mois de ravissement On ne s'est jamais autant approche de l'univers d'un vrai jeu de rôle Les déplacements sont en 3D - saisissants de realisme Accessible à tous, ce logiciel est une pure merveille d'ingeniosité et de beaute Ah, les couchers de soleil et l'apparition des etoiles me font rêver Un pur joyau dont l'éclat brillera longtemps au firmament de la micro

Micro News Doc, on redescend sur terre apres cette escapade flamboyante Ho, je vous parle !

Doc Amiga Sur un autre ton, dégarni du cervelet ! T'aimes les histoires de bestioles qui r'foulent du goulot, alors enfourne **Dragons Breath** dans ton drive, ça va gerber sec Question graphisme c'est du soleil dans la tête et la guinche c'est du blanco Dans le pays d'Anrea, trois lardus veulent s'enfouiller le secret de la jouvence (de l'abbé Souris) Un de ces quatre ils partent bille en tête avec un commando de cracheurs de feu s'alpaguer la formule mysterique Moi, Mister Crade, je jure d'leur faire payer la note, et cash !

Micro News Doc ou Mister, je suis paume avec vos histoires si on passait a des choses plus terre à terre ?

Doc Amiga Vroum ! Vroum ! J'suis un hard driver et j'vais vous aplatir comme un rat avec **Herd Drivin'** Si t'entraves la version arcade, c'pratiquement du même tonneau si qu'on peut dire

Micro News Vos acrobaties verbales m'ont déja donne le tournis mais la, le vertige me gagne.

Doc Amiga Pardiche, t'es en train d'faire un looping en blindant avec une caisse qu'a une roue dans la tombe Ça gâche l'metier !

Micro News C'est comment qu'on freine !

Doc Amiga Allez, pour avoir le feuilleton à la place, je serai magnanime et vous entraînerai dans une partie de **Art of Go** A vous l'honneur, honorable étranger, et comme le dit un proverbe japonais du venerable Yokotsony Yallidê "Kanjigô, gigô !"

Micro News C'est de l'hébreu !

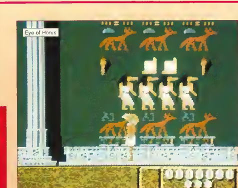
Doc Amiga Ne cherchez pas et plongez dans **Eye of Horus** pour y retrouver le secret de la pyramide Enfin, je vous ai specialement reserve une compil qui comporte des titres comme *Buggy Boy Space Harrier, Thundercats etc* Sympa, sympa.



Wind Walker

Wind Walker





Micro News : Dites-moi, si on passait à la technique avant que votre vous à moelle ne refasse surface ?

Doc Amiga : Avec plaisir, car jouer c'est bien beau, mais notre fabuleux Amiga a autre chose dans le ventre. On commence par **Home Video Kit**, une solution vidéo qui offre aux amateurs la puissance et les possibilités d'une régie semi-pro pour un prix de 4490 F. Cette offre comprend un genlok et le filtre électronique intégré, un logiciel de titrage *Video Generic Master* et un autre d'effets spéciaux, *Video Wipe Master*.

Micro News : De quoi faire ses propres clips ?

Doc Amiga : Exact : si vous avez un magnétoscope et une caméra, vous pourrez récupérer des images, les personnaliser par l'incrustation de graphismes, de titres, de génériques et d'effets spéciaux. Je recommande vivement aux possesseurs d'un Amiga 500 de le doter d'une extension mémoire car les images sont gourmandes en octets.

Micro News : C'est bien vrai ça, même que mon cousin qui travaille à Channel 4, une télé anglaise, est equipé d'un Amiga 2000 - et c'est pas du luxe.

Doc Amiga : Merci de votre pertinente remarque. Passons à **Home Office Kit**, un ensemble qui comprend *Kindwords 2.0*, un excellent traitement de texte, *PageSetter 1.2*, un logiciel de PAO, *Cale-Fonts*, permettant de créer ses polices de caractères ; *Artists'Choice*, une bibliothèque de graphismes et enfin *Infofile* : un programme de gestion de fichiers. Ce kit est proposé à 4790 F, de quoi donner des idées à tous ceux qui veulent travailler chez eux.

Micro News : Home sweet home, en quelque sorte.

Doc Amiga : Vous avez tout saisi. Si on revenait trente secondes aux jeux, avec **AMOS** de Mandarin Software, adaptation sur Amiga du célèbre *STOS* (ce créateur de jeux a été entièrement reprogrammé pour prendre en compte les capacités de notre machine adorée) ? Un interpréteur, trois jeux, de nombreux accessoires de dessin et d'animation et un énorme manuel vont permettre aux petits génies de la programmation de s'éclater.

Micro News : D'autres nouveautés, Doc ?

Doc Amiga : On chuchote que **Pro 24**, le must des programmes de musique pour la norme Midi, va bientôt débarquer sur nos écrans. Je vous en reparlerai. J'ai également vu une version de **Vidi-Amiga** de Human Technologies. Ce logiciel permet de digitaliser très simplement des images issues d'un magnétoscope, d'une télé ou d'une caméra. Remarquable par ses excellentes performances et son prix sans concurrence, c'est un produit comme on aimerait en voir plus souvent.

Micro News : Voilà un mois bien rempli !

Doc Amiga : Ouais mon poteau, j'ai travaillé comme un nègre... J'te la souhaite belle et bonne, l'arnaque ! Tu vaux pas mieux qu'les pirates, tu m'pompes à bloc, j'te dis - une jambe cassée à la fin d'l'année !

Micro News : Ainsi se termine notre débat, mes chers microniousauditeurs... J'espère vous retrouver, toujours fidèles, l'année prochaine. Et bon vent 90 !





STRYX





PSYGNOSIS

*** Scrolling multidirectionnel ultra-fluide**
*** De tout petits personnages completement animes réalisés par le graphiste du celebre Barbarian.**
*** Choix des armes**
*** Un écran de jeu tres grand pour plus d'action!**

Cette fois-ci, il faudra mettre toute votre énergie pour réussir. Ces robots révoltants ont finalement reussis à retourner leurs puissantes et atroces armes contre la race humaine

Quelqu'un doit les arrêter avant que la situation ne devienne réellement désespérée! Ces assassins assoiffés de sang ne peuvent pas continuer à tout detruire à Dome City. Qui sur Terre peut rétablir l'ordre et arrêter le massacre? Vous avez deviné. C'est vous

Heureusement, vous n'êtes pas vraiment comme tout le monde. Vous êtes STRYX, le produit de Project Alpha Secure, la plus méchante et la plus intelligente des machines jamais inventées, mi-homme, mi-machine.

Il faudra travailler dur et échapper aux hordes de creatures pour sauver les cles de Lifeforce

Bon, STRYX, vous avez intérêt à récupérer votre jetpack car d'immenses robots vous pourchassent à trevers le monde souterrain et complexe de Dome City. C'est une mission difficile et le temps passe tres vite...

AMIGA / ATARI ST

Photos d'écrans Atari ST

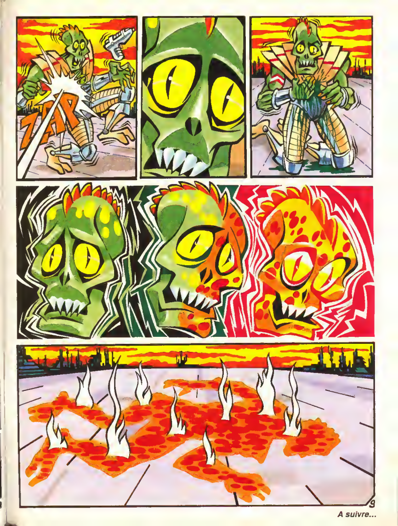
PSYGNOSIS-SFMI
B.P.3
ZAC DE MOUSQUETTE
TEL: (1) 43 35 06 75

PSYGNOSIS
GAMES PEOPLE PLAY

Par l'intermédiaire du jeu "Bargon Attack", Karg le Bargonien s'est matérialisé sur terre...




LA VOIE EST OUVERTE, LA VOIE EST OUVERTE!
UN DES NOTRES EST PASSÉ SUR TERRE!
C'EST PAPA! C'EST PAPA!
JE L'ESPÈRE MON CHÉRI!
VOUS AVEZ QUELQU'UN QUI PARTICIPE?
MON FRÈRE ET MON MARI!
À MORT LES TERRIENS!
LA VOIE EST OUVERTE! LA VOIE EST OUVERTE!
GLOIRE À BARGON!
BARGON ATTAQUE!
BARGON ATTAQUE!
TOUCHÉ!
LA VOIE! LA VOIE!


ZAP
9
A suivre...

TECHNICOS

LES PUCES ONT LEUR MOS A DIRE

Après une cuite eu mainframe, Technicos s'est lancé dans le microcosme informatique, le jungle de l'infinitésimal ! C'est le royaume des pastilles contre la toux de l'ignorance : Leurs Majestés les Puces.

Salut les p'tits micros, il paraît que vous êtes de plus en plus nombreux à essayer de savoir comment fonctionnent ces #!!??!@ d'engins qui vous sabotent le systeme neural Eh bien, je ne peux que vous en féliciter, car il faut bien avouer qu'il y a plus de choses intéressantes a decouvrir dans ces bestioles que dans une simple machine à laver - aussi bien carrossee soit-elle Bref vous êtes prêts pour de nouvelles aventures au fin fond du silicium accrochez-vous au fil d'Ariane de la technologie et de la fabrication des microprocesseurs

Une toison d'or pour les puces ...

La technologie LSI (Large Scale Integration = integration à grande échelle) a fait son apparition vers la fin des années 60 en faisant beaucoup moins parler d'elle que certains *Beatles* ou *Rolling Stones* ... Et pourtant, elle permet d'implanter 1000 transistors (ou plus) sur une puce Un microprocesseur regroupe en général plus de 3000 transistors sur une puce unique (le procéde de fabrication sera décrit plus loin) Depuis la naissance douloureuse du transistor vers les années 46/47, le nombre de composants implantes par millimètre carré n'a cessé d'augmenter Il y eut d'abord l'avènement du circuit intégré (CI) puis l'apparition de la technologie SSI (integration à petite echelle), suivie de la technologie MSI (intégration à moyenne échelle) enfin l'apparition de la technologie LSI (intégration à grande echelle) que l'on utilise aujourd'hui A l'heure actuelle, on s'oriente de plus en plus vers la technologie VLSI (Very Large Scale Integration = integration a grande échelle) et SLSI (Super Large Scale Integration = intégration à tres grande échelle) - à ne pas confondre avec la vessie de Sissi Bien que les limites entre les technologies SSI, MSI, LSI et VLSI ne soient pas rigoureusement definies, on peut les classer approximativement comme suit

SSI : 1 à 10 transistors par puce
MSI : 10 à 100/500 transistors par puce
LSI : 100-500 à 10 000/20 000 transistors par puce
VLSI : 10 000/20 000 à 50 000/100 000 transistors par puce
SLSI : plus de 50 000 transistors par puce

Un microprocesseur kafkaïen ?

Avec ces nouveaux termes, on peut maintenant definir d'une maniere plus précise ce qu'est un microprocesseur c'est un composant réalisé en technologie LSI qui remplit en un seul boîtier les fonctions d'une unite arithmetique et logique associee a son unité de commande Pour ceux qui n'auraient pas suivi, qu'ils investissent dans les précédents numéros de Micro News, ça fera plaisir à la delicieuse Rosie Zounette En pratique, pour realiser ces fonctions, la plupart des microprocesseurs "monolithiques" font intervenir au moins deux ou trois composants Aujourd'hui un 68000 de chez Motorola ou un Z80 de chez Zilog fait le tout en un boitier Redoutable ... Si d'aventure vous commencez a ausculter les tripes de votre ordinateur ou a observer celui d'un camarade (preferable, parce qu'il vaut mieux faire sauter la garantie d'un autre que la sienne yark, yark !), vous penetrerez les arcanes d'un microprocesseur pour *traquer* le diptere informatique Cette puce est généralement un morceau rectangulaire de silicium sur lequel on réalise le circuit Celui-ci est souvent invisible, car protege par une coque ou un boîtier opaque Dans la plupart des cas, votre boitier sera du type DIP (Dual In line Package = boîtier a double rangée de broches) Ces broches (PIN en anglais de cheval randomisé) sont directement enfoncées dans les trous d'une carte ou tout autre milieu Les microprocesseurs courants ont au maximum 40 à 48 broches Si vous jetez un œil d'entomologiste sur la puce a l'intérieur de votre boîtier, vous remarquerez des petits rectangles blancs qui apparaissent sur deux de ses côtes Ce sont les PLOTS, qui sont relies aux broches par l'intermediaire d'un circuit imprimé situé lui, à l'intérieur du boitier Des fils d'or minces relient les plots du boîtier à ceux qui se trouvent a la surface de la puce elle-même, électriquement reliée aux broches du boîtier DIP par l'intermédiaire des fils d'or des plots, et du circuit imprimé

Naissance d'un micropro

La technologie MOS (Metal Oxide Semiconductor) est utilisée pour implanter des transistors et autres composants a la surface d'une petite plaquette de silicium dite "puce" C'est la technologie utilisée actuellement pour obtenir les densites d'integration qui caracterisent les microprocesseurs LSI Voyons tout d'abord comment on fabrique une puce

Pour l'élaboration d'un circuit MOS, un monocristal de silicium est d'abord créé, puis découpé dans une direction précise en tres fines lamelles circulaires dites galettes "wafer" Plusieurs dizaines de puces peuvent être obtenues a partir d'une seule galette comme les puces microprocesseurs puces memoire ou autres modules Des des (un de est une puce non coupée durant le processus de fabrication) sont integres sur la galette par un procédé photolithographique analogue à celui utilise dans le domaine de la photographie commerciale Des zones électriquement positives et negatives sont creees sur le silicium par injection d'impuretes (dopage) au moyen d'un processus de masquage et de diffusion Une fois que le de complet a ete implante sur la galette celle-ci est testee en des points de test speciaux choisis sur les bords et au centre du "wafer" Si ces mises à l'épreuve donnent des résultats satisfaisants, la galette est alors découpée en puces et chacune d'entre elles est montee sur un boîtier, reliée aux plots de celui-ci par fils d'or, avant de subir des tests optiques, electriques et d'environnement Ensuite le tout est scelle et soumis aux dernieres



vérifications Les boîtiers scellés qui donnent des resultats satisfaisants sont alors mis en vente

Les technologies MOS

Sans rentrer dans les details techniques qui sont assez indigestes - foie de Technicos - nous allons maintenant présenter les six technologies principales utilisees pour fabriquer les dispositifs LSI et MSI

1/ La technologie PMOS est relativement ancienne, donc bien maîtrisee et économique Elle fut utilisée d'une manière extensive pour fabriquer les premiers microprocesseurs, mes ancêtres Elle permet cependant une densité d intégration tres élevée (jusqu'a 20 000 transistors ou plus sur une seule puce) Elle est toutefois relativement lente par rapport aux technologies les plus récentes telles que la technologie NMOS La plus séduisante des caractéristiques du PMOS, au regard des fabricants, est son processus bien assimilé qui permet de créer un dispositif complexe avec une probabilite de reussite elevee

2/ La technologie NMOS est intrinsèquement plus rapide que la technologie PMOS, puisqu elle utilise pour porteurs de charges, non pas des trous, mais des electrons - eh oui ! Elle permet des niveaux d'intégration tres élevés et est généralement considérée comme le meilleur compromis a l heure actuelle pour l'implantation des microprocesseurs complexes et rapides Néanmoins, c'est une technologie récente qui n'est pas aussi bien developpée que la PMOS son utilisation n'est donc pas tres repandue Le temps d'execution d'une instruction d'un microprocesseur NMOS de type courant est de l'ordre de 1 microseconde ce qui represente au moins le double de celui d un microprocesseur PMOS equivalent Pas vraiment une flèche

3/ La technologie CMOS (Complementary MOS = MOS complementaire) fait intervenir une combinaison de transistors qui le situe entre les technologies NMOS et PMOS Le CMOS est plus rapide que le PMOS mais moins rapide que le NMOS et permet une bonne densite d intégration Cependant, comme il utilise deux transistors au lieu d un, il offre un niveau d'intégration moins élevé que celui offert par le NMOS Ses avantages principaux tiennent au fait qu'il consomme peu de courant, fonctionne entre 2 et 12 V, et présente une excellente tenue au bruit La technologie CMOS fut spécialement inventee pour les applications aéronautiques et aérospatiales A l heure actuelle elle se destine surtout aux systemes exigeant la portabilité et une tres faible consommation de courant Vous pouvez la retrouver dans la plupart des ordinateurs pour la sauvegarde de l heure et des configurations de cartes

4/ La technologie bipolaire est la technologie la plus rapide existant actuellement Des diverses technologies bipolaires existantes la principale est la TTL low-power schottky ou LPSTTL (TTL schottky faible puissance), utilisée pour realiser des processeurs-par-tranches rapides Le low-power schottky permet des temps d'execution de 70 a 100 ns (= 10 puissance 9) par instruction contre environ 1 °s (microseconde = 10 puissance 6) pour un processeur en un seul tenant Cela dit, cette technologie presente un triple désavantage : consommation de courant importante puissance dissipee élevee et faible densite d intégration On notera qu'un type de technologie bipolaire appele I puissance 2L (Integrated Injection Logic = logique a injection integrée) est le résultat direct du développement du marche des montres digitales et des calculatrices de poche

6/ Il existe d'autres technologies que certains fabricants utilisant dans des cas spéciaux

Les mémoires à bulle, qui permettent des densites d integration trés elevees Elles sont toutefois couteuses et relativement lentes A l avenir elles pourront peut-être concurrencer les mémoires à disques souples car elles sont non volatiles (à ne pas confondre avec une memoire d éléphant)

Le MNOS technologie utilisée pour la realisation des memoires EAROM (Electrically Alterable Read-Only Memories) ou mémoire a lecture seule alterable electriquement L'appellation MNOS vient de l expression Metal-Nitride-Oxide-Semiconductor et ne doit pas être confodue avec l'abréviation NMOS (N-channel MOS ou MOS à canal N)

La technologie DMOS (MOS a double diffusion), utilisee pour l implantation des memoires dynamiques de densité elevee

La technologie VMOS, un type de technologie NMOS dans laquelle on utilise une crevasse en forme de V pour obtenir des densites d intégration élevées On l'utilise pour realiser les RAM dynamiques à haute densité

La technologie OMOS qui integre plus blanc que blanc, surtout lorsqu'on y fait un noeud

De nouvelles technologies se developpent sans cesse mais ce ne sont generalement que des raffinements de tout ce que nous venons de décrire Il importait au premier chef d'avoir une idée plus précise sur la fabrication d'un microprocesseur Mais il est encore possible de descendre plus profondement dans l'elaboration - cependant cela necessiterait des connaissances importantes en chimie et en physique ce qui vous donnerait rapidement un terrible mal de CPU Le mois prochain nous nous lancerons enfin dans les traverses du fonctionnement interne d'un microprocesseur

Ciao bambini

LA NEF AUX LETTRES DE NICOS

J'EN FAIS PLUS UNE RAM !

Dans le précédent numéro de Micro News, tu nous parles de micro-processeurs 8 bits qui normalement gèrent 64 Ko Or, je possede un C64 et je peux avoir jusqu'à 128 Ko de memoire de plus j'ai un pote qui a un CPC 6128 avec un Z80 et 128 Ko Explique un peu

(Roméo, Vincennes)

Le C64 est equipé d'un 6510 et le 6128 d'un Z80 Ces deux processeurs 8 bits ont un point commun il peuvent gerer plus de 64 Ko de memoire par une technique qui s'appelle le PAGING En fait, l'utilisateur peut avoir l'impression d avoir 128 Ko en ligne, si le systéme gère le PAGING de façon automatique Sinon, on peut imaginer la totalite de la mémoire disponible en couches de 64 Ko avec une bascule permettant de faire apparaître à la surface la couche désirée

IL N'EN PEUT PLOUS

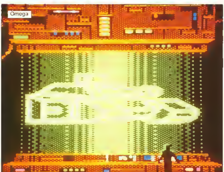
Je possède un Amiga 500, qui est normalement 16/32 bits Si aujourd'hui je ne suis équipe que de 1 Mo de mémoire, comment se fait-il que la mémoire totale ne puisse excéder 9 Mo, et pourquoi 9 et pas 8 Mo Est ce la meme chose pour le ST ??

(Arthur G., Bordeaux)

A priori, si ton Amiga 500 est standard il est muni d'un microprocesseur 16/32 bits qui est le 68000 de chez Motorola.

16/32 bits veut dire bus de données de 16/32 bits En d'autres t(h)ermes (comme disaient les Romains) tu peux manipuler avec le 68000 des nombres codés sur 16 ou 32 bits En ce qui concerne la mémoire adressable, le 68000 est équipé d'un bus d'adresses de 23 bits ce qui lui permet de ne gérer que 223 octets - soit 8 Mo Cela dit, physiquement, l'Amiga peut accepter 9 Mo (8 Mo + 1 Mo interne) car son architecture est basée sur deux types de mémoire (CHIP et FAST) La CHIP n'excede pas le 1 Mo interne et la FAST peut aller jusqu'à 8 MO Au total on a bien 9 Mo, mais il ne sont pas réellement considérés par le système comme étant en ligne la mémoire CHIP étant réservée aux traitements des puces spécialisées de l'Amiga Quant au ST, son fonctionnement se révèle somme toute un peu plus classique et ne gere que 8 Mo mais on ne peut pas dire que ce soit un défaut ou une qualité Cela ne repose finalement que sur des différences de conception hardware





Le Prof semblait avoir passé des fêtes disons... aspergées. Après une nuit d'errance avec des inconnus, un rapide retour au PC lui permit de faire son rapport et de se dédouaner. Mais son orgueil de scientifique avait bien souffert...

Micro News : *Comment va, Prof ?*
Professeur Abondos : Groumfff !
Micro News : *Tant que ça ?*
Professeur Abondos : Hips ! Que me voulez-vous donc, sinistre impertinent ? Me serait-il possible de cuver tranquillement ?
Micro News : *Dans quel état vous êtes-vous mis ? Abus d'alcool ou indigestion de petits fours ?*
Professeur Abondos : Ni l'un ni l'autre ! Plutôt l'amour tonitruant d'une Suzy-Wong qui m'a fait éprouver une réelle passion pour les arts martiaux... et m'a poignardé ensuite dans le dos - au sens figuré, bien sûr !
Micro News : *Vous avez connu vos ides de Mars en somme !*
Professeur Abondos : Exactement ! D'ailleurs le jeu d'Electronic Arts, **Budokan**, rendra à Mao-Hito ce qui était à César...
Micro News : *En fait d'asiatiques, Electronic Arts a déjà ri plus jaune...*
Professeur Abondos : Peut-être. N'empêche que le grand responsable de la réalisation du jeu se nomme Michael Kosaka et que ni son nom, ni son physique ne semblent typiques du fin fond de l'Alabama.
Micro News : *Ça, c'était la petite histoire ! Quelques mots du jeu maintenant ?*
Professeur Abondos : Le moins que l'on puisse dire est que les graphismes sont d'une qualité irréprochable. Quant aux exercices pratiqués, les amoureux du genre y trouveront sûrement leur bonheur : karaté, kendo, nunchaku et bo sont au menu.
Micro News : *Kézako le bo ?*
Professeur Abondos : Le bo est très proche du kendo, sauf que le bâton remplace le sabre et qu'il se pratique sans casque... A ne pas confondre avec les vieux "bos", comme Prof ST ou Doc Amiga... qui eux auraient bien besoin de sabrer moins souvent le champagne rosé.
Micro News : *Mauvaise langue !*
Professeur Abondos : Conformiste peteux ! Vous me faites penser à Joe Kowalski fuyant devant une horde de monstres... ridicule !
Micro News : *Quoi ! Vous avez vu sa tronche à ce minable dans* **Blow Up !** *?*
Professeur Abondos : Justement, plus je vous regarde... Et puis, notez que tout dégénéré qu'il est, il ne se débrouille pas mal dans son dur métier de collecteur de trésors. Comme quoi on peut être ridicule et efficace, ce qui est loin d'être votre cas.
Micro News : *O mes amis !*
Professeur Abondos : "O mes gars !" serait plus justifié pour le logiciel sur PC dont le nom est **Omega** et l'éditeur Origin.
Micro News : *D'après "les vieux bos", cela n'a rien d'une réussite !*
Professeur Abondos : Il est heureux que j'aie d'autres références que ces deux abrutis, mais pour une fois je suis plutôt d'accord. Trop complexe, d'une qualité graphique discutable, d'un genre inclassable, *Omega* n'a que peu de chances d'attirer les foules, sinon les torturés des boyaux de la tête... Plus simple, plus trépidant et beaucoup mieux fait que le précédent, c'est **Chicago 90** de Microïds, une foire d'empoigne flics/gangsters dans les rues de Chicago.
Micro News : *Sans être méchant, les jeux d'action sur PC, j'y crois pas trop.*
Professeur Abondos : Vous dites vraiment n'importe quoi ! Mais admettons et allons voir du côté des jeux d'aventure. Commençons par **Keef The Thief** d'Electronic Arts, un jeu d'aventure bourré d'humour, mais malheureusement (ou heureusement) déclamé dans la langue chère

au shakespearien Sir John Gielgud.
Micro News : Ennemis de la perfide Albion s'abstenir, alors ?
Professeur Abondos : A moins d'acheter en même temps la méthode Assimil, je vois pas trop comment faire... Le deuxième jeu super dans la catégorie aventure est le célébrissime **Explore 2** d'Infomedia. Graphismes fantastiques, scénario formidable, bref, du grand art !
Micro News : Il est peut-être temps d'en venir à quelque chose de plus sérieux...
Professeur Abondos : Pas avant de vous avoir annoncé la sortie imminente de **TV Sports Football**, une somptueuse simulation de foot comme seul Cinemaware en a le secret. Les choses sérieuses commencent par un nouveau venu dans le monde des PC, le transportable de Canon. Decliné en deux modèles, le A-200TP16 et le A-200TP20, cette bécane offre des caractéristiques techniques impressionnantes : processeur 386 à 16 ou 20 MHz, disque dur de 20 ou 40 Mo, 2 à 8 Mo de RAM etc., le tout pour un encombrement relativement réduit de 380 x 310 x 135 mm. Le seul inconvenient, outre son prix de 37 850 FHT, réside dans son poids de 9,3 kg...
Micro News : Un tantinet expensive pour mes moyens de prolétaire...
Professeur Abondos : Effectivement, mais cela valait le coup de l'annoncer. Savez-vous que tous les chemins mènent à l'Optorom ?
Micro News : A l'hosteau quoi ?
Professeur Abondos : A l'Optorom, un appareil destiné à éviter le travail fasti-



dieux que constitue la programmation des Eprom. Pour plus de renseignements au sujet de l'Emulateur d'Eprom Optorom, contacter la société Raisonnance au (1) 48 72 47 89.
Micro News : Epromis ! Mais ce qui me passionne, moi, c'est plutôt l'image...GAO ou DAO...
Professeur Abondos : Ça tombe très bien, j'ai tout juste ce qu'il vous faut : **Gridmaster** d'Angalis, le premier digitaliseur électromagnétique souple.
Micro News : Vous voulez dire qu'il se plie à tous nos désirs comme une poupée gonflable ?
Professeur Abondos : Affirmatif ! Enfin, sans prendre de risque, disons simplement qu'il est mettable... n'importe où ! De là à faire le graphique du Cancer, faut voir à pas franchir la ligne equinoxiale...
Micro News : Et comment en savoir plus sur cet outil original ?
Professeur Abondos : Rien de plus simple, il vous suffit de contacter la société Valeurs Image au 42 67.72 44.
Micro News : Bon, maintenant que j'ai digitalisé la figure de mon choix, que je l'ai retravaillée sous un utilitaire quelconque, comment puis-je la sortir sur imprimante, proprement et pour un prix raisonnable ?
Professeur Abondos : Pour le dessin, je n'ai pas grand chose à vous proposer. En revanche, pour ce qui est de l'écrit, j'ai tout ce qu'il vous faut, et plus encore. Vous connaissez bien sûr Citizen, l'un des leaders du marché de l'imprimante en France ? Eh bien, figurez-vous que ce dernier sort une nouvelle gamme de modèles nommés Prodot dont le prix s'échelonne entre 5295 FHT et 7450 FHT. Compatibles IBM et Epson, ces imprimantes disposent en outre de trois à cinq polices de caractères intégrés. Si vos moyens ne vous permettent pas de vous offrir ces beautés fatales, vous pouvez toujours vous rabattre sur une "grande

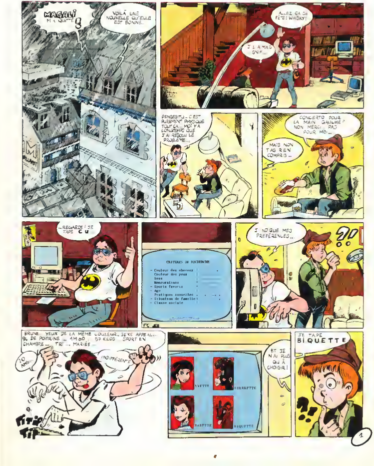


petite", la LA 120D dont le prix s'arrête à 2550 FHT. Pour obtenir de plus amples informations, téléphoner au (16) 61 53 67 90.
*Micro News : Le mois dernier vous nous parliez de **Superbase 4**. Auriez-vous du nouveau à ce sujet ?*
Professeur Abondos : Affirmatif ! Ne comptez pas sur moi pour rentrer dans les détails, un numéro entier de Micro News n'y suffirait pas. Je me contenterai donc de vous montrer à quoi ça ressemble - à l'aide de quelques daguerréotypes, et merde à ce vieux con de Nadar !
Micro News : Hé, hé, Prof, on dirait que votre PC laisse pisser le merinos !
Professeur Abondos : Sans problème, j'ai un *PC Tools Deluxe 5.5* dans mon tiroir et tout sera remis en ordre dans les cinq minutes.
Deadly embrace...
Micro News : Fatalitas, comme dirait la chère de bibi !



L'IMPRIMANTE MATRICIELLE 9 AIGUILLES DE CITIZEN EUROPE LA120D
SERVICE DE PRESSE : *Françoise LE GOAEC / Nadège SEVILLE*
TÉL : (16) 61 53 67 90

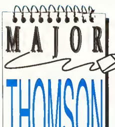
STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE



PAR JAAP & JOOP

C'EST PAS PLUS DIFFICILE QUE ÇA... T'EN VEUX?
NON MERCI
ELLE MANQUE UN PEU DE ROMANTISME TA MACHINE. MOI, JE VEUX QU'ON M'AIME POUR MOI!
ALLÔ ! MONSIEUR SEGUIN? CE SERAIT POUR UN DÎNER AVEC BIQUETTE
SHOP
VROOM





CORRESPONDANCE DE GUERRE

Dernières nouvelles du front : tenu trop longtemps à l'écart des vertiges du communiqué, le Major a du courrier en retard. Heureusement, l'officier de liaison John-Peter Girard a réussi à franchir les lignes ennemies...

Avant de commencer à répondre, le Major Thomson s'est fendu d'une déclaration liminaire. Nous n'avons pu, étant donné l'état d'excitation de notre illustre pourfendeur d'octets, vous épargner ce qui suit. Alors accrochez-vous et méditez ses réponses car, sous son aspect bourru et parfois irascible, le plus franchouillard des Rosbifs est l'ultime témoin d'un temps révolu.

"Chers amis, à l'évidence votre courrier est d'un volume restreint. Thomson se meurt, Thomson est mort ! ... Mais en tant que Major au service de Sa Très Gracieuse Majesté, ai-je le droit de rendre mon dernier souffle ? Les possesseurs angoissés de machines TO ou MO se retrouveront orphelins et bien démunis quand la crise surviendra... Seule l'Education nationale, qui a énormément investi dans ce type de matériel, pourrait pour un temps susciter la création de logiciels ou de périphériques... Mais elle s'est déjà tournée vers d'autres standards, et pas pour toutes les classes d'âge ! Que vont alors devenir les utilisateurs acharnés, amoureux de ces machines aux possibilités extraordinaires (il y a tout de même quelques années !) ? Leur seule ressource, semble-t-il, réside dans la communication (original pour des usagers de ce type de machine). Ils ont tout intérêt à se rapprocher d'un club ou d'une association, peut-être même à les créer. Pour aller dans le sens de leur histoire, ces regroupements devraient faire des pieds et des jambes pour se faire connaître. Certains vous ont été présentés dans Micro News, mais d'autres existent certainement par ailleurs. En attendant, je vais répondre à quelques-unes de vos questions et n'oubliez pas je suis là pour vous aider."

UN APPEL AUX CLUBS

Major,
Je fais appel à vos souvenirs de TEOphile averti. J'ai réalisé le programme de "gestion de budget" paru dans le numéro 17 de TEO mais je n'ai pas le mode d'emploi. C'est ainsi que j'ai quelques problèmes à faire tourner ce programme sur mon TO8. Qui pourrait me dépanner ?
(Michel Norbert, Rennes)

Suite à de longues campagnes en Inde, ma mémoire me joue parfois des tours : aussi je ne peux que lancer un appel auprès des lecteurs de Micro News et des clubs pour qu'ils vous envoient ce que vous cherchez ardemment. Que tous ceux qui peuvent aider notre ami écrivent à : Micro News, 67, avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre. Nous lui transmettrons vos tuyaux, merci d'avance.

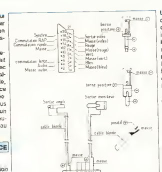
PERITEL EST PRIS...

Monsieur le Major Thomson,
Je possede un MO6, un TO8 et une imprimante PR 90-600. Le MO6 fonctionne sur un téléviseur par l'intermédiaire de la prise Péritel et le TO8 est branché à un moniteur Thomson. Je souhaite acquérir un autre moniteur mais, ayant déjà été échaudé par différents problèmes de compatibilité, je fais appel à vous. Dans le même ordre d'idées, j'aimerais savoir s'il est possible d'utiliser l'imprimante PR 90-600 avec un autre type d'ordinateur - en l'occurrence un compatible PC ?
(M. et Mme Guiot, Tahiti)

Quel est l'imbécile qui a dit que le Thomson n'a jamais franchi les limites de l'Hexagone ! Cette lettre prouve le contraire et j'ai longuement rêvé aux plages de sable fin en lisant ce courrier. Humm, ça fait chaud au cœur.. Mais revenons sur terre. Tout d'abord, l'adorable Rosie Zounette avait en partie repondu à votre question dans le numero 27, mais la charmante enfant - si timide avec les messieurs - n'avait pas osé me déranger pour plus ample information. Je vais donc préciser son propos. En ce qui concerne le moniteur, le plus sûr serait qu'il possède une prise Péritel aux normes SCART, sinon



un article de Jean-Paul Carré, qui est paru dans *Microtom N° 1* (voir schéma) répond à votre question pour une autre configuration possible.
La deuxième partie de votre demande de renseignements portait sur l'utilisation de la PR90-600 avec un PC. Le branchement en parallèle est théoriquement possible, mais l'écriture du driver (interface logiciel) se révèle assez malaisée. Je vous encourage donc à vous tourner vers le marché, qui offre un grand choix d'imprimantes, neuves ou d'occasions - surtout au standard PC.



SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Bonjour,
Je suis responsable de l'animation informatique au sein d'un établissement de jeunes adolescents. Nous sommes équipés d'un mini-réseau (6 TO8D reliés entre eux grâce à un SER-FI). Le principe est relativement simple : un lecteur externe couplé au serfi alimente, à partir d'une seule disquette, les 6 TO8D. Il n'y a aucun problème pour "distribuer" une disquette munie d'un fichier AUTO BAT, seules les disquettes de type "Infogrames" refusent de se lancer. Quelle solution envisager, puisque la société Infogrames invoque la protection des programmes pour ne pas donner de réponse ?
(J.-Louis Gay, Saint- Alban)

Question très intéressante qui pourrait se résumer par ce commentaire : paradoxe quand tu nous tiens ! En effet, il est tout à fait compréhensible que les logiciels soient protégés, mais il est bien regrettable qu'une société telle qu'Infogrames ne puisse vous fournir une solution raisonnable. Les sorties de programmes pour Thomson relèvent déjà de l'événement ! Qu'on aide les utilisateurs !
D'ailleurs, faut-il continuer à protéger des logiciels dont on n'assure plus la diffusion ? Combien de temps faut-il avant qu'on considère qu'ils sont du domaine public ? Je pose ces questions primordiales pour les Thomsonistes et j'attends de pied ferme les réponses.

FIDELITE AU CLASSICISME

Cher Major,
J'ose enfin, après tant d'hésitations, vous déranger dans votre travail en vous harcelant de questions sur mon matériel informatique : je possède et ne lâcherai jamais un MO5 et un lecteur de cassettes auxquels j'ai récemment ajouté une extension ODD 2,8 pouces (avec Jane) et une imprimante. Je possède également des jeux sur cassette, comment faire pour les passer sur disquette ? J'en profite pour passer un Top Secret. Dans "Les Classiques 2" si vous jouez à Grand Prix, ne vous contentez pas de passer sur les bonus, passez et repassez et repassez jusqu'à ce que la trace jaune disparaisse de l'écran : vous vies vont augmenter.
(Stephan Dupuy, Lamothe-Landerron)

Mon pauvre Stephan, je ne peux que te renvoyer à la réponse que j'ai faite à J.-Louis Gay. Si les éditeurs ne commercialisent plus leurs produits, ils devraient les faire passer dans le domaine public. Merci pour le tuyau concernant *Les Classiques 2*, j'espère qu'il aidera nos lecteurs. N'hésitez pas à nous en envoyer !

SCANNER OR NOT SCANNER

Cher et grand ami,
Trois petites questions qui, je l'espère, trouveront grâce à vos oreilles. A quoi sert un scanner ? Et quel scanner peut-on adapter sur TO9 ? Peut-on transformer un TO9 en PC ?
(Junki)

Une petite leçon pour commencer : le scanner est un périphérique permettant de numériser des images. Il permet ainsi la saisie et la possibilité de retravailler des images par des logiciels à vocation graphique. Comme pour tous les périphériques, il faut une interface permettant la communication entre l'ordinateur et le scanner. Si l'on veut connecter un scanner à un TO9, il faudra donc construire cette interface et programmer le logiciel de pilotage (driver). En outre il existe aujourd'hui, pour d'autres standards (PC, Atari, Commodore...), des scanners fixes ou manuels, travaillant en diverses résolutions, en dégradés de gris ou en couleur. Ils sont peut-être adaptables pour certains sur la gamme MO/TO, mais à quel prix ? Reste une solution pour arriver au même résultat : posséder une caméra vidéo et parvenir à retrouver le fameux boîtier de digitalisation commercialisé par Thomson (je lance un appel au peuple !). Cela fonctionnait, entre autres, en monochrome avec les logiciels *Praxitele* ou *Colorpaint*.

DU PIN ET DES JEUX POUR THOMSON !

Alors que l'on croyait la source tarie, voici que certains éditeurs sortent des jeux thomsoniens. On ne peut que s'en réjouir et bénir cette manne céleste qui tombe dans nos drives. Tout d'abord, chez Lankhor, un excellent éducatif/aventure : **Troubadours**. Je ne m'étendrai pas sur ce soft car figurez-vous que... il est *Top du mois*. Incroyable mais vrai ! Courez voir ce phénomène rarissime, vous m'en direz de poétiques nouvelles.
Grâce à Ubi Soft vous allez pouvoir vous adonner au flipper, sans danger pour vos finances. **Bumper World** est une simulation réussie qui tourne sur TO8, TO8D et TO9. Comme dans un vrai, si vous atteignez 800 000 points vous gagnez une partie gratuite - ça vaut le coup de secouer votre microcotier. Enfin Titus propose toujours sa série **Les Classiques** - quatre compilations qui réunissent des jeux aussi connus que *Pac-man*, des casse-briques etc. Enjoy yourselves and happy new year !

Logiciels THOMSON

Un auteur vend ses programmes en version non protégée !

C'est officiel, THOMSON arrête la fabrication de ses ordinateurs familiaux série MO et TO, la plupart des éditeurs emboîtent le pas et annoncent également l'arrêt du développement de logiciels sur ces machines. Résultat, un parc d'environ 300 000 machines et de moins en moins de logiciels. Alain GUIRI relève le défi, vend en direct ses logiciels en version non protégée par l'intermédiaire de MICRO NEWS et décide de continuer à développer pour ces merveilleuses petites machines qui nous font passer de si bons moments et nous empêchent parfois de dormir. Commandez nombreux, cela permettra de développer des nouveautés et vous proposer régulièrement de nouveaux titres. Vos suggestions sont les bienvenues.



BLUE WAR

Aspirant aux commandes de l'U79, vous êtes opposé à une flotte (destroyer, corvette, sous marin) et autres navires ennemis. Votre habileté à la manoeuvre et votre réussite aux combats peuvent vous permettre d'accéder à l'amirauté. Mais attention, vos erreurs peuvent être fatales et vous devrez surveiller avec vigilance radar, sonar, rapport d'avarie et carte marine pour déjouer les pièges les plus astucieux de vos adversaires. Cette simulation "grandeur nature" vous promet de bien périlleuses missions. BLUE WAR I graphisme standard. BLUE WAR II graphisme haute résolution.



GRAFFITI

La gamme Thomson TO8 et TO9 apporte un graphisme de haut niveau, mais jusqu'à présent aucun outil logiciel n'en ouvrait les possibilités. GRAFFITI résoud cette lacune: tous les modes graphiques vous sont accessibles. Bitmap 2, 4 ou 16 couleurs et bien sûr les modes standard TO7 et caractère pour définir facilement vos GR$. Fonctions disponibles sous GRAFFITI: loupe, déplacement de zone, remplissage, modification de couleur, archivage, traits, points, aérographe, etc.
GRAFFITI, un outil au niveau des larges possibilités de création graphique de la gamme TO8, TO9 accompagné d'une notice claire et précise.

LE LOTO



Logiciel d'analyse statistique sur toutes les années de LOTO qui vous permet, grâce à 10 critères de sélection mathématiques, d'éliminer les grilles à faible probabilité de sortie.
Proposez votre sélection et le programme l'analysera.
Vous pouvez faire évoluer ce logiciel tout au long des tirages du LOTO en effectuant vous-même des mises à jour régulières. Combinaisons simples et multiples.
Augmenter vos chances de gagner.



LA CUISINE FRANCAISE

Un produit logiciel spécialement conçu pour vous mesdames et qui vous permettra d'utiliser votre micro en vous simplifiant la vie.
Indiquez-lui combien de personnes vous avez à table, ce dont vous disposez, combien de temps vous voulez consacrer à mitonner le repas et l'ordinateur vous proposera les recettes que vous êtes à même de faire, parmi un choix de 350 recettes différentes, qu'il vous donnera en détail.
Le livre de cuisine du 20ème siècle !

LES 4 DISQUETTES POUR 270 F soit 1 GRATUITE !!

BON DE COMMANDE

à retourner à:
MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom: ______________ Prénom: ______________

Adresse: ______________

Code postal: ______________ Ville: ______________

Commande le(s) logiciel(s) suivant(s): (DISQUETTES 3"1/2 POUR TO8, TO8D, TO9, TO9+)
❑ BLUE WAR ❑ GRAFFITI ❑ LA CUISINE FRANCAISE ❑ LE LOTO
Ci-joint mon règlement par: ❑ Chèque bancaire, ❑ CCP, **à l'ordre de Alain GUIRI**
+ 12 Frs de participation aux frais d'envoi.



P.A.

VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **Macintosh 128 Ko révisé avec lecteur disquettes externe + imprimante Imagewriter** 6000 F Teléphoner au journal (1) 47 21 29 29

Vds **VG 5000, extension VG 5216**, lecteur K7 VY0030 manettes VU001 + jeux 3 5 6 8 9 18 + Budget + micro jeux + Basic 1-2 + Monkey Mat 89 4400 F Vendu 1400 F Daniel Binther Tel (1) 47 08 93 98

Vds **TO8 + lecteur disquettes** + 20 disks Très bon état Prix 1200 F Gary Laporte Tel (1) 45 69 05 66

Vds 3 jeux **Nintendo** (Super Mario Bros 2, Rush'n Attack, Slalom) Vendu 900 F Odile Dechamp Tél (16) 32 52 88 65 heures repas

Vds **console Sega** garantie jusqu'en février 90 + 3 manettes + 6 jeux (Shinobi, Thunder Blade, Vigilante etc) Tres bon etat 1600 F Urgent ! Grégory Lehoux Tel (1) 30 59 51 79

Vds **MSX 2 VG 8235 + moniteur couleur** + utilitaires + 13 superbes mégaroms (Vampire Killer Rastan Saga, Metal Gear Salamander, etc) + disks vierges + livres Valeur 8500 F Vendu 5000 F à debattre Vente séparee me contacter Laurent Ballanger Tel (1) 43 08 85 57

Vds logiciels originaux pour **PC, CPC** etc Liste sur demande Wilma De Nadai 5 place de la Liberte 32100 Condom

Vds **MSX 2 VG 8235 + moniteur couleur** + jeux (Androgynus Vampire Killer Usas, Metal Gear Salamander etc) + cables hi-fi Prix 3800 F Benoit Ballare Tel (16) 53 08 08 06 heures repas.

Vds **C64 + 1541** + lecteur K7 + MPS801 + boîte de rangement + 100 jeux (Thunder Blade + Commando + Running Man, etc) + livres Le tout 3000 F Laurent Pellenq Tél (1) 43 46 63 76

Vds **TO8 + lecteur 3"1/2** et K7 + QDD + crayon optique + joystick + 36 jeux 1790 F Vds 6 lots de jeux TO8 (3 à 6 jeux) 80 a 160 F le lot Lot 7 jeux MO5 75 F Vds **console Sega** + 7 jeux + pistolet Light Phaser 1490 F 8 jeux Sega (R Type, etc) 130 à 190 F Michel Viguier Tel (16) 32 37 30 84

Vds **MSX 1 Yashica YC 64** + manettes + livres + jeux (environ 100 dont Avenger, 30 MSX Hits Penguin Adventure etc) Le tout 2500 F à debattre Philippe Clerbout Tel (16) 21 54 41 72

Vds **MSX 2 VG 8235** + lecteur K7 + manette + boite 40 disks + jeux (F1 Spirit, OutRun disks K7 au choix) Prix 2000 F **Moniteur couleur** 1000 F Karl Baltzer Tél (1) 45 76.33 96

Vds **Atari 520 STF** (garantie) + 95 jeux (Populous Explora 2 Kick Off Falcon, etc) + boitiers + 2 joysticks + GFA Basic 3 0 + souris Prix 5000 F Stéphane Gardiennet Tel (1) 48 77 22 98

Vds **moniteur couleur haute définition pour Amiga + extension 256 Ko pour Amiga 1000** excellent etat, prix à débattre Gerard Lagache Tel (16) 27 25 92 49

Vds 20 jeux **Sega** (R Type, Out Run, Choplifter Alex Kidd, Fantazy Star Rocky etc) Prix 2500 F Godefroy Jarzaguet Tel (1) 42 67 98 53 du lundi au vendredi à partir de 17 h

Vds, achete et échange jeux sur **Amiga**. Débutants bienvenus Vds originaux Thunder Blade 90 F Bio Challenge 140 F Alain Oiderjean Tél (16) 89 27 30 20

Vds et echange softs du domaine public sur **PC** Prix de 18 à 50 F Catalogue contre 25 F en timbres Alain Abbou Tél (16) 78 85 95 89

Vds programmes sur **Amiga et C64** Recherche contacts sur Amiga Fabrice Bajolais 25, avenue des Chèvrefeuilles 93220 Gagny

Vds jeux **Sega** Choplifter, Alex Kidd 2, Altered Beast, Pinginland, Black Belt. Echange aussi des jeux David Guillamet Tel (1) 69 01 46 31

Vds **console Nintendo** + pistolet + 7 jeux (Mario Bros 1 et 2, Goonies 2, etc) Etat neuf Valeur 3540 F Vendu 2500 F Arnaud Franquenk Tel (16) 91 76 53 66

Vds **tablette graphique type NMS 1150** 850F Cherche correspondants(es) etrangers ou autres pour echanges de logiciels + cartouches Christophe Landry Tel (16) 61 91 30 00

Le prix d'une petite annonce (joindre un chèque bancaire) **est de 30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement **Le prix pour les lecteurs non-abonnés est de 60 F** Toute annonce reçue avant le 10 du mois passera dans le numéro suivant Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, priere de nous consulter

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Téléphone .... Rubrique ....

Vds **Atari 1040 ST** + nombreux jeux (Strider, Maniac Mansion Onslaught etc.) + nombreux utilitaires (Pro 24 Sygnan) 3200 F David Fernandes Tél (1) 69 00 41 39

Vds jeux sur **Amiga** (Turbo Cup, Hacker 2, Little Computer People Deep Space, Brataccas). Vds aussi Powerplay tous originaux avec notices et emballages Valeur réelle 850 F Vendu 450 F Frédéric Castet Tél (16) 62 67 57 43

Vds **MSX 2 NMS 8250** (en très bon état, avec emballage) + magnéto K7 + 13 jeux sur disquettes et K7 + 1 joystick 3100 F Vds **Imprimante NMS 1421** 1800 F Olivier Zeller Tel (1) 43 28 95 43

Stop affaire ! Vds **Atari 520 ST-DF**, nouvelles roms + nombreux jeux 2000 F à debattre Guillaume Bisot Tel (1) 48 08 06 44

Vds original **Amiga** Altered Beast 170 F Rocket Ranger Populous, Dragon Ninja 120 F chaque jeu Chess 2000 sur ST 150 F Cherche contacts sur Amiga (possède news) Stephane Amrouche Tél (1) 38 76 34 69 le soir

Vds **console Nintendo** + 2 joysticks + pistolet interactif + robot + accessoires Gyromite + 14 cartouches + joystick NES Advantage Le tout neuf pour 5000 F Jérémie Moulin Tél (16) 22 92 25 27

Vds **520 ST DF** 2500 F Imprimante Citizen 120 D 900 F + 50 jeux gratuits Vds egalement **Sharp PC-1360, PC-1450**, TV noir et blanc, écran 9 cm + interfaces Prix tres bas Patrick Garrel Tél (1) 46 06 16 74 à 20 h

Vds **Imprimente Philips VW-0020 MSX, 80 colonnes** Très peu servi Prix 800 F à debattre Eric Van Aelst Tél. (1) 60 01 38 41 après 19 h

Vds **CPC 6128 couleur** très bon etat + manuel + 43 disks (plus de 340 jeux et utilitaires). Prix 4500 F à débattre Alexandre Forey Tél (1) 39 59 25 95 apres 17 h

Vds **console Sega** (88) + 11 jeux (9 cartouches : Out Run, Thunder Blade, Altered Beast) + Light Phaser Le tout 2200 F Vds non separee Benjamin Fleury Tel (16) 77 20 80 12 après 17 h 30

Vds **520 STF double face**, parfait état + docs + souris + joystick + nombreux logiciels (jeux et utilitaires) Prix 2500 F Yann Fabregoule Tél (1) 40 05 17 01

Vds **30 Hits MSX** 90 F (acheté 249 F) Echange ou vends Usas 125 F ou contre Fireball Recherche contacts sur **MSX 2** Philips Xavier Cohen Tel (16) 53 70 71 57

Vds **Amiga 500 + moniteur 8832** + nombreux jeux (Xenon 2, Beast, Strider) + tapis souris + disks vierges + boite de rangement + joystick + autres trucs Le tout 5000 F Eric Caron Tél (1) 45.26.71 62

Vds jeux sur K7 originaux pour **Thomson MO5, MO6, TO8, TO9** (Renegade Mach 3, Iznogoud, Blood, Bobo, F15, Prohibition Super Ski) Prix 60 F le jeu Michaël Bernard. Tél (16) 90 46 42 64

Vds **MSX 2 8280 Vidéodigit** + **NMS 1421** qualite courrier avec logiciels + livres Bonne affaire materiel soigne et entretenu Prix 7000 F Yan Delaire Tél. (1) 60 04 77 49

Vds **MSX 1 double lecteur de cartouches** + lecteur de K7 + 8 jeux + joystick. Prix à debattre Grégory Rhode Tel (16) 23 70 15 15

Vds **console Sega** + pistolet Light Phaser + unité de tir rapide + 13 jeux + manette Prix 2500 F à debattre Vincent Bertin Tel (1) 48 93 90 27 apres 19 h

Vds pour **Amstrad CPC** originaux 20 F Disks vierges, K7 Logiciels educatifs (anglais, algèbre, geographie, géométrie, etc) 50 F Nicolas Credot. Tel (1) 64 68 36 67 après 19 h.

Vds **console Sega** + 19 jeux Tres bon etat (Light Phaser inclus) Valeur 6500 F Vendu 2500 F David Grecourt. Tel (1) 34 61 81 09 ou 34 61 92 66

Vds **Atari 520 STF** sous garantie + nombreux jeux (tous des hits) Populous 1 et 2, Stunt Cars, Xenon 2 Revues + disks + souris + joystick. Le tout cédé 4300 F Jerôme Lamanna. Tél (1) 48 42 95 79

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur** et + de 150 logiciels et news le tout en tres bon état Cede 5000 F Gilles Portheault. Tel (16) 93 47 97 77 (heures de repas)

Vds **Commodore 64 Ko, lecteur disks 1451, moniteur monochrome** + disquettes de jeux + joysticks Très bon etat 2450 F Luis Miguel Marinho Tel (1) 46 08 48 28 apres 18 h

Vds **MSX 1 Sony HB_75F** + 5 cartouches dont Nemesis, Yie-ar Kung-Fu 2 + lecteur de K7 + nombreux jeux + livre + 1 joystick Le tout 1600 F Gregoire Ekserciyan Tel (1) 43 30 69 25 à 19 h

Vds **Amstrad CPC 464 + moniteur couleur** + nombreux livres Micro Application + housse + câbles + 1 joystick. Bon etat. Le tout 2000 F Paul Cambourg Tél (1) 43 32 86 56 à 19 h

Vds **Amiga 500 (garantie 2 ans)** + nombreux logiciels + news + nombreuses revues Le tout neuf 3400 F à debattre Arno Lecourieux. Tél. (1) 46 71 56 45

Vds **CPC 6128, écran monochrome** + nombreux jeux et utilitaires + 2 joysticks + nombreuses revues Le tout en tres bon etat 1300 F à debattre Philippe Wolf Tel (1) 45 66 52.18 cause déménagement après 18 h

Vds **MSX 2 Sony HBF500F** (disks et cartouches) + jeux (Vampire Killer Metal Gear Laydock, etc.) + joysticks infrarouges + docs Le tout en très bon état (boite d'origine) Prix 2000 F Guy Lecomte Tel (16) 58 82.31 37 le week end

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur**, très bon état + jeux + Turbo Pascal + joystick 2900 F Patrick Rodriguez. Tel (1) 48 94 59 69

Vds **Atari 520 STF + moniteur couleur Philips CM 8832** + jeux + 2 joysticks dont un super + livres + cadeau + traitement de textes Excellent etat. Prix 4000 F Frederic Fauchon Tel (1) 48 71 00 54 après 19 h

Vds **Atari 520 STF (double face)** + Free Boot + news Parfait état. Prix 2500 F Vds console Sega + pistolet + 5 jeux 1300 F Region parisienne Hervé Deslandes Tél (1) 34 17 21 25

Vds **console Nintendo** + 6 cartouches (Zelda, Mario Bros, Top Gun Metroïd, Pro-Am Kid Icarus) + 2 manettes de jeu Prix 1700 F Sebastien Delarue Tél (1) 45 57 49 27 apres 16 h

Vds **console Nintendo** + 3 manettes + Rob + pistolet + 25 jeux (Zelda, Mario Bros 2, etc) + 2 clubs Nintendo 4000 F Le tout en très bon etat Jean-Nicolas Lassus Tél (1) 30 64 51 80

Vds **Atari 520 STF DF + moniteur couleur SC1425** + joystick + souris + jeux. Prix à debattre Raymond Béchara Tél (1) 47 23 36 00 entre 16 h 40 et 21 h 30

Vds **MSX 2 Sony HB500** + cartouches (Vampire Killer, Scramble, etc) + 10 disks 2000 F Emmanuel Imbernon Tél (1) 45 94 41 74 Vds **TO7/70** + 60 jeux (educatifs, Airbus, etc) + manettes + contrôleur 1000 F Tél (1) 45 76.41 65 apres 17 h

Vds **extension A501 mémoire pour Amiga 500** 900 F Manuel Tel (1) 46 40 99 67

Vds **console Sega** sous garantie + 2 jeux (Altered Beast et Double Dragon) 1250 F ou séparement 200 F le jeu Xavier Steimberg Tél (1) 80 38 88 88 après 19 h

Vds **Atari STF + moniteur couleur + imprimante 120 D** + nombreux jeux + 2 joysticks + 600 feuilles pour imprimante + revues Prix 5500 F à debattre Dimitri Mascart. Tél (16) 20 73 79 58

Vds **imprimante Atari SM804** 1000 F Recherche disquettes 3"1/2 (environ 4 F.) Etudie toute proposition Cherche contacts pour **PC**, Amiga, Atari Julien Onnen Tél (1) 42.59 10 79

Vds **cable Modem** nul pour jouer à 2 sur ST et Amiga (Populous, FS 2, Stuntcar, etc) Prix 100 F Boît Inv + joystick/souris 200 F Cause double emploi Denis Taupenas Tél (1) 42 37 77 06

Vds **console Nintendo** neuve + 6 super jeux (Mario Bross 2, Zelda, Top Gun, Goonies 2, etc) + adaptateur japonais + Gryzor Prix exceptionnel 2000 F au lieu de 3500 F François Chen Tél (1) 64 48 92 89 avant 19 h

Vds **console Sega** + pistolet + 1 nouvelle manette + 12 jeux (Miracle Warrior + Afterburner + Shinobi etc) Valeur 4000 F Vendu 2100 F Yannick Nowak. Tél (16) 27 90 83 13

Vds originaux cartouches, disks et K7 pour **C64, MSX 1 et 2, Amiga, CPC 6128, Texas TI 99/4A, Sega, PC, HP 41** Cherche digits VGA PC et démos PC Philippe Tenand Tel (1) 43 74 78 29

Vds **Amstrad 6128 couleur** + 140 jeux + 3 joysticks + doubleur + boîte de rangement + 26 revues + Disco S 1 + Multiplan + utilitaires 6000 F Region de Toulouse Lionel Booin Tel (16) 61 07.51 90

Vds **Multiface ST**, état neuf, garantie Valeur 750 F Vendu 650 F à debattre. Raphaël Thore Tél (16) 54 97 40 42 le week end

Vds jeux sur **C64** Prix intéressant. Disks uniquement. Christian Turlan-59, rue de Franceville 93220 Gagny

Vds **Sony HB700** + Eprom + jeux Bon etat. Prix 3000 F Echange logiciels sur disks Sony/Philips Je possède les solutions de Ys Ys 2, King Kong 2, Dragon Slayer 4 Fabrice Autour Tél (16) 69 06 87 80

Vds **C64 N**, lecteur K7 1530 + manette de jeux + 50 jeux originaux Le tout pour 2000 F Thierry Morel Tél (1) 48 31 35 70

Vds **520 STF** + nombreux jeux + Free boot + joystick. Le tout 1800 F Tristan Pavie Tel (1) 48 98 06 00

Vds **disks MSX 2** Bilan Plus avec docs 600 F Cart F16 Fighter 200 F A Squadron 100 F Disk Flight Deck 100 F 737

Flight Simulator 100 F. Dambusters 100 F. François Lecomte Tel (16) 80 31 33.22.

Vds **console Sega** excellent état + transformateur + prise Pèntel + 2 jeux (Hang On + Labyrinthe) + 2 joysticks Cede 700 F Emmanuel Hagège Tèl. (1) 45 89 64 74

Vds **MSX 2 VG8235, écran couleur + imprimante NMS 1421** + logiciels dessins et utilitaires + souris + nombreux jeux parmi les derniers sortis + disquettes Prix 5000 F Benoit Normand Tél (16) 26 03 68 09

Vds **Atari 520 STDF** + jeux + 2 joysticks + souris + manuel 2900 F. Vds C64 + moniteur couleur + 2 joysticks + lecteur K7 + manuel + 110 jeux 2200 F Vds **moniteur monochrome** 400 F Sébastien Foy Tel (1) 48 46 27 57

Vds **unité centrale TOS** 700 F **Lecteur disks 3"1/2** 1500 F **Moniteur couleur haute résolution** 800 F Crayon optique 80 F Souris 250 F Le tout + 200 jeux 2700 F Tel (1) 39 52 42 54

Urgent ! Vds **Atari 1040 STF + moniteur couleur SC 1224 + moniteur couleur SM 124 + lecteur Cumana 3"1/2 + imprimante Star LC 10 couleur** + souris avec tapis + joystick Quick Shot 2 Turbo + nombreuses disquettes de jeux + utilitaires (traitement de textes, P.A.O., 3D, etc Mr Rimondini Tèl (1) 45 94 40 81

Vds news sur **C64** à bas prix. Cherche aussi contacts sur **Amiga** pour swaper Patrick Coin. Tél (1) 43 30 16 66

Vde **micros-espion**, réception à plus de 50 km ! Sur FM de 88 à 108 mhz. Satisfaction 100 %. Documentation sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F. Alain Blanc 11, rue Jean-Philippe Rameau 76000 Rouen

Vds **Sony NBF700F** 3000 F + 50 disks + joystick digital + souris. Recherche correspondants Amiga et cherche Amiga 500 à bon prix (avec Pentel). Xavier Vincent. Tèl (16) 62.06 45 68

Vds **console Sega** + pistolet + Shooting Gallery + 8 jeux (Shinobi, Space Harrier, etc) Très bon état 1700 F David Colombana. Tel (1) 69 03 32 48

Vds **C64N + 1541 + 1571** + joystick Navigator + boîte de rangement + nombreux logiciels (Thunder Blade + Last Ninja + Operation Wolf, etc) + livres 2000 F + **moniteur couleur** 3900 F à débattre. Philippe Tel (16) 78 06 47 44 après 18 h

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur**, très bon état + 52 disks (utilitaires et jeux) + joystick + manuels + boîtier de rangement. Sébastien Duchesne Tel (1) 34 74 57.64

Vds **console Sega** + 5 jeux California Games, Wonderboy 2, After Burner etc Prix 1400 F (valeur 2380 F.) Vente séparée possible Gregory Leyre Tel (16) 67 86 03 66

Vds **imprimante Philips MSX VW0020** + papier + rubans 950 F à debattre Vds livres La Bible PC + disks 300 F Pierre Jacquinot. Tél (16) 26 72 06 99 après 18 h

ECHANGES

Echange news sur **Atari ST** Envoyez liste Reponse assurée 100%. Stephane Rivière 243, rue de l'Espinette 7210 Cuesmes Belgique

Echange ou vends news pour **C64** + originaux et compilations à très bas prix Pascal Fournier 9 rue de la Croix de Mission 29124 Riec/Belon

Realise vos digitalisations sur **MSX** avec documents (video, dessins, photos) sur materiel pro en échange de jeux MSX (disks, cartouches) Simon Bigot Tel (16) 88 53 32 66

Echange nombreuses news sur **ST** Cherche programmeur Yann Dunlop Tel (16) 98 43 02.13

Amiga, échange news, vends nombreux originaux et vende **console Sega** + 20 jeux + pistolet + lunettes Christian Piles Tel (16) 76 90 01 85 entre 17 h et 20 h

Cherche correspondents pour échange de demos, jeux, utilitaires sur **Amiga** (region de Lille) Ludovic Duarnec 44235 rue Nain 59100 Roubaix

Echange logiciels sur **Atari ST** Sébastien Bergot. Tel (16) 21 20 59 23

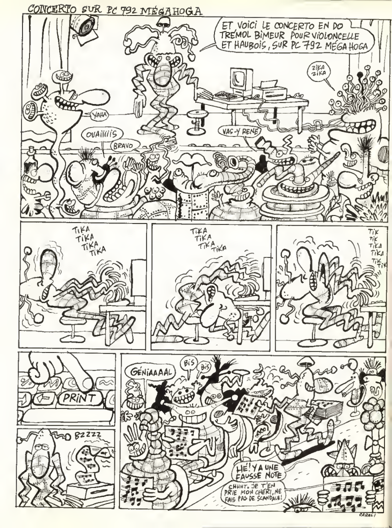
Amiga, cherche contacts sérieux pour échanges sur **ST et Amiga** Michel Vidiers-91, rue La Fontaine 91240 Saint Michel sur Orge

Echange news sur **Amiga 500** Marc Vappiani Tel (16) 82 34 59 67 après 19 h

Echange news sur **Amiga**. Possède dernières news Christophe Moularde Tel (16) 21 49 71 03

Amiga cherche contacts pour échanges de news (jeux et utilitaires) Lenaïc Gouas 6, ruelle des Grands Champs 41500 Mer

Vds ou échange news sur **Amiga et C64** Fabrice Bejolais Tel (1) 43 88 09 01


CONCERTO SUR PC 792 MÉGAHOGA
ET VOICI LE CONCERTO EN DO TREMOL BIMEUR POUR VIOLONCELLE ET HAUBOIS, SUR PC 792 MÉGAHOGA
ZIKA ZIKA
YAHA
OUAIIIIIS
BRAVO
VAS-Y RENÉ
TIKA TIKA TIKA TIKA
TIKA TIKA TIKA TIKA
TIK TIK TIKA TIKA TIK TIK
PRINT
BZZZZ
GÉNIAAAAL
BIS
BIS
HE! Y A UNE FAUSSE NOTE
CHHHT. JE T'EN PRIE MON CHERI, NE FAIS PAS DE SCANDALE!
CARALI

Echange logiciels sur **Atari ST** (Les Voyageurs du Temps + The Strider + Captain Blood etc.) Envoyez liste. Pas sérieux s'abstenir. Christophe Haume rue Praze 41170 Mondoubleau

CONTACTS

Kick Off Club : création sur la région parisienne d'un club des utilisateurs de *Kick Off*. Rencontres, championnats. Virtuoses, n'hésitez pas ! Jean Luc Lavaux Tél. : (1) 46 80 22 14

Amiga 500 : je vous envoie matériels + notices pour installer un Free Boot DF0/DF1 pour 80 F port compris. Claude Stevenard Tél. : (1) 22 76 01 86 le week end ou le 22 80 06 09

Nous diffusons des disks du domaine public sur **Amiga** (slides démos, musiques et utilitaires). Joindre 1 timbre pour recevoir catalogue. FD BP 18, 59115 Leers

Softilege Zine Micro fanzine anti-conformiste : 32 pages envoûtantes, mieux que des critiques de soft ! Numéro 1 spécial SF : 20 F. Abonnement 6 mois : 100 F. Dominique Poulain Tél. : (1) 48 56 81 61

Cherche contacts sur **Amiga** et **C64**. Plusieurs news à échanger. Jérôme Tissot Tél. : (16) 79 56 33 44

520 STE cherche contacts rapides et sérieux pour échanges de news. Cherche aussi studio-conceptor version STE. David Tél. : (16) 55 79 86 74

Une nouvelle année qui sera bonne pour les fans du MSX... le **Mega Club MSX** est à votre disposition. Documentation gratuite sur simple demande. Mega Club MSX 108, rue Marceau 59260 Armentières

RECHERCHES

Achète pour **C64** lecteur de disquettes + logiciels. Matthieu Perrin Tél. : (16) 29 09 14 32

Achète digitaliseur pour **Thomson TO7 ou TO6**. Yvan Diebold Tél. : (16) 66 61 96 06 la journée ou 66 61 65 80 après 18 h

Offre 1000 F pour la cartouche **Parodius de Konami** ou tout autre exclusivité. Yolande Alande Tél. : (16) 79 70 49 80

Cherche **MSX 2 d'occasion + moniteur couleur + imprimante**. Faire offre. Stéphane Lassaux Tél. : (16) 24 54 54 06 après 19 h

Achète d'occasion : câble HBK 30 pour drive Sony HBD 30W + **imprimante Philips WW-30** + rubans. Cherche contacts MSX 2. Bernard Baron Tél. : (16) 98 65 25 66

DIVERS

New Deal Production recherche
- Un responsable d'équipe sympa
- Des programmeurs sur **Atari ST et compatibles PC**
- Ainsi que des supergraphistes sur micro

Qu'on se le dise !!!
Tél. : (1) 48 70 17 13 Montreuil sous-Bois

Lionel Guyot (*Rocky, Secret Command* et *Space Harrier* sur Sega) et Olivier Ramacle (*The Great Giana Sisters* et *Infiltrator* sur C64) sont priés de contacter la rédaction de Micro News afin de lui communiquer leurs coordonnées.







SEX MACHINES

SATYRE A LA NEIGE

Eric Satyre est parti aux sports d'hiver avec une de ses copines qui doit avoir bien du mal à tenir en équilibre sur ses skis, vu les deux proéminents contreforts qui jaillissent de son anorak !

Et oui ! c'est moi Rosie Zounette qui fait l'intérim sur cette page (une fois de plus...) ! Faut vraiment tout faire soi-même dans ce canard !



MANARA

Le Déclic, la célèbre BD de Manara, devrait être bientôt disponible sur Amiga, mise en scène par UBC Service, une boîte italienne. Pour ceux qui n'ont pas lu la BD, rappelons le scénario : le docteur Kranz a mis au point une puce électronique destinée à guérir l'impuissance sexuelle. Implantée dans le cerveau, elle envoie à celui-ci des stimuli propres à réveiller les ardeurs les plus... molles. Mais l'infâme et pervers docteur Fez, médecin raté, vole l'invention et l'implante à son insu dans le cerveau de la belle Claudia Cristiani, qui avait toujours repoussé ses avances. À l'aide d'un boîtier de télécommande, il déclenche à volonté les terribles impulsions qui vont pousser la belle aux pires extrémités, et ce dans les lieux les plus publics qui soient... Lors de l'adaptation cinématographique, Jean-Pierre Kalfon incarnait le docteur Fez avec une ignominie digne d'un acteur shakespearien.

Qu'en sera-t-il pour le logiciel ? Eric pourra-t-il enfin décerner sa fameuse estampille "Approuvé par Eric Satyre" ? Wait and see...

EMMANUELLE HARD

Nous vous avions annoncé en novembre la mise en chantier par Tomahawk d'**Emmanuelle 2**. La réalisation d'un logiciel étant une opération de longue haleine - cela, de plus en plus, vu l'évolution constante de la qualité des softs -, il ne faut pas espérer voir cette suite avant la fin de l'année prochaine. Mais j'ai quand même une bonne nouvelle à vous annoncer : l'équipe de Tomahawk m'a juré qu'Emmanuelle 2 serait beaucoup plus hard que la première version, qui n'aurait même pas réussi à émoustiller un forçat en rut. Si jamais les Tomahawkeux ne tenaient pas leur parole et produisaient un soft insipide, je suis sûre qu'Eric n'hésiterait pas à organiser devant leurs locaux une manif qui ferait date !

STÉPHANIE SOFT

Quant à Stéphanie la petite hôtesse, la BD de Jaap et Joop qui débute dans ce numéro, il n'est pas impossible qu'elle soit un jour adaptée sur logiciel, mais chut ! je ne vous ai rien dit... En attendant ce jour faste, Jaap n'a pas résisté au plaisir de faire participer Stéphanie à cette rubrique qui lui va si bien, histoire de montrer tous les arguments dont elle dispose !

CARTES PORNALES

Vous avez été très nombreux à participer au concours "Les Incorruptibles" du dernier numéro. Beaucoup nous ont envoyé des cartes postales de leur région, d'autres des cartes représentant des sportifs ou des animaux. Charmant, charmant... Mais certains ont rédigé leurs réponses sur des cartes beaucoup moins sages, comme Franck Diener qui nous a envoyé un nu "artistique", Franck Tremweiler une photo de Samantha Fox toujours pleine de santé, et surtout Florence Minin pour un montage où la Joconde montre bien plus que son sourire ! Bravo et merci à tous ceux qui ont participé !

Rosie Zounette



PHALLUSPOLIS



Les Japonais sont de gros dégoûtants ! J'ai découvert chez Samouraï Micro une pile de revues de bandes dessinées, plus épaisses les unes que les autres et qui contiennent toutes des passages pornographiques, souvent très violents. La censure n'est pas inexistante pour autant puisque, lors des passages vraiment "hard", les sexes masculins sont purement et simplement gommés ! On voit ainsi les ravissantes petites Nippones la bouche ouverte et les mains cramponnées sur... du vide !

J'ai aussi trouvé sur le bureau de Samouraï Micro (mais non, je ne fouille pas en son absence, qu'allez-vous chercher là...) un article de *L'Echo des Savanes* consacré au peintre japonais **Toshio Saeki**. C'est bien simple, il ne peint que des perversions ! Des monstres chevauchent des geishas, des petites filles ligotées et subissant des outrages qui ne sont même pas les derniers, des familles entières en pleine dépravation, des vieillards agonisants auxquels de charitables infirmières font passer d'agréables et ultimes instants avec des jeunesses entravées, un jeu de marionnettes d'un genre assez nouveau... Que des cochonneries !

Et pour couronner le tout, figurez-vous que les Japonais veulent construire dans la baie de Tokyo, une ville-tour de 2000 mètres de haut baptisée **Aeropolis**... 140 000 habitants, 2000 milliards de francs de budget pour 500 étages. Les ascenseurs mettront un quart d'heure à atteindre le sommet, la construction durera vingt-cinq ans... bref, le plus grand symbole phallique jamais construit ! Ils sont fous ces Nippons !

Tante Eulalie



BLAGUES À PART

Voici enfin les blagues de Nadina qui mettent en scène Prof ST, Doc Amiga etc., et qui ont été sucrées le mois dernier par Zagni le maquettiste. Un garçon très bien, je vous assure. Si, si...

Il est bientôt minuit passé, Prof ST est dans son lit, il ne peut pas dormir. Sa femme s'inquiète :

- Que se passe-t-il ? Tu ne peux pas dormir ?

- Non ! Je dois 10 000 F à Doc Amiga, notre voisin. Il me les faut pour demain et je n'ai pas un sou !

Alors madame Prof ST se lève, ouvre les volets et appelle :

- Doc Amiga, Doc Amiga !

Ce dernier apparaît à la fenêtre.

- Mon mari doit bien vous rendre 10 000 F demain ?

- Oui !

- Eh bien, il n'a pas un sou !

Elle referme les volets, se recouche et dit à son mari :

- Maintenant, c'est lui qui ne peut pas dormir !

Abondos entre, furieux, chez l'électricien :

- Ce n'est pas sérieux, dit-il. Je vous ai téléphoné avant-hier que ma sonnette ne marchait pas et vous aviez promis de m'envoyer quelqu'un.

- Mais monsieur, dit l'électricien, je vous ai envoyé un ouvrier. Il a sonné à plusieurs reprises mais personne n'a répondu.

Eric Satyre passe son permis de conduire. Il brûle trois feux rouges, prend un sens giratoire en sens inverse, manque de renverser Rosie Zounette et emboutit une voiture en stationnement.

L'examinateur, pâle comme un linge, tire son stylo de sa poche et lui signe son permis.

- Comment, s'étonne Eric, vous me l'accordez ?

- Vous ne croyez tout de même pas que je vais vous convoquer une deuxième fois !

(Nadine Saquer)

Dans un couvent de jeunes filles, la mère supérieure convoque toutes les pensionnaires :

- Mes sœurs, dit-elle, un homme est entré dans le couvent !

La, toutes les pensionnaires sont scandalisées, sauf une qui rigole.

- Non seulement il est entré dans le couvent mais il a eu une aventure avec l'une d'entre vous car nous avons retrouvé un préservatif usagé !

Là encore, toutes les sœurs sont outrées, sauf une qui ricane.

- Mes sœurs, ce préservatif, il était troué ! A ce moment, toutes les sœurs éclatent de rire sauf une qui fait la gueule...

(Jean-Luc Plault)

C'est un petit garçon qui arrive dans la cuisine où sa mère prépare le dîner.

- Maman, donne-moi 100 F et je te dis un secret !

- Je te donne 10 F et ça suffira ! Alors, c'est quoi ce secret ?

- Eh bien voilà, tous les jours, quand tu es partie au travail, papa et la secrétaire...

A ce moment-là, le chat renverse une casserole et son contenu à terre et la mère pique une crise, s'écriant :

- Tu me raconteras ton secret ce soir, à la réception !

Le soir venu, le petit garçon raconte son secret devant tous les invités :

- Tous les jours, quand maman part au boulot, papa et la secrétaire s'enferment dans le bureau et papa lui rentre alors euh, maman, comment ça s'appelle ce que tu tripotes tous les matins au facteur ?

(Dany Pinto)

Cher docteur, écrit une dame, pardonnez mon écriture saccadée, mais l'aphrodisiaque que vous avez prescrit à mon mari dépasse toutes mes espérances.

Un homme rentre chez lui plus tôt que d'habitude et trouve sa femme au lit.

- Que fais-tu au lit à cette heure ? Qu'est-ce que ça veut dire ? C'est louche !

Les deux époux se disputent tant et si bien qu'une lampe tombe, mettant le feu à l'appartement. L'homme dit alors :

- Nous reglerons ça plus tard, il faut filer !

Une voix pitoyable sort alors de l'armoire :

- Sauvez les meubles, sauvez les meubles !

(Thibaut Baladier)

Un vieux montreur d'ours arrive à l'auberge d'un village accompagné de son ours et demande une chambre. Las, l'auberge est complète et l'aubergiste ne peut que leur offrir de partager la chambre de la bonne. Le vieil homme accepte. Le lendemain matin, alors que que le montreur d'ours a depuis longtemps quitté l'auberge, le patron s'inquiète de l'absence de la bonne. Lorsque celle-ci descend enfin, elle a les yeux cernés et l'air épuisé. L'aubergiste s'exclame :

- Enfin, Marie, vous n'avez quand même pas... avec ce vieux monsieur ?

- Lui non, répond la bonne, mais son copain avec la canadienne, quel bon coup !

(Sebastien Rivaux)

Quel est le meilleur électeur pour un homme politique ?

Le soutien-gorge : il soutient la droite, il soutient la gauche, et il empêche le ballottage.

Quelle est la différence entre un éléphant et une mama italienne ?

Environ 10 kilos.

(Hervé Boursin)

- Il m'est arrivé une horrible aventure ! Figure-toi que ma secrétaire m'a invité à prendre un verre chez elle pour fêter mon anniversaire...

- Et alors ? Qu'est-ce qu'il y a d'horrible ?
- Attends la suite. Elle m'offre un Martini, des olives et des amandes salées, met de la musique douce et me dit : "Maintenant, je vais vous faire une surprise. Je vais passer dans ma chambre et vous m'y rejoindrez dans cinq minutes. Pas avant ! Vous m'entendez, dans cinq minutes !
- Formidable ! Et en plus, tu n'es pas content ?
- Mais attends la fin ! Quand je suis entré dans sa chambre, j'y ai trouvé tous les copains du bureau qui chantaient "Happy birthday" !
- Ben, il fallait prendre ça à la rigolade !
- A la rigolade, c'est vite dit ! Tu crois que c'est facile de rire quand on est à poil et en pleine érection.
(Michael Neuman)

Toto a 18 ans. Son père veut lui apprendre les joies de la nature : il l'emmène dans une maison close et choisit une fille assez jolie. Toto dit alors à son père :
- Papa, je ne sais pas ce qu'il faut faire...
- Ne t'inquiète pas, répond le père, je serai derrière la porte, si tu as besoin de moi, viens me demander conseil.
Toto et la fille entrent dans la chambre. Deux minutes plus tard, Toto ouvre la porte et demande à son père :
- Papa, papa, elle me demande de me deshabiller !
- Eh bien, déshabille-toi !
Deux minutes après, il ressort et demande :
- Papa, papa, elle me demande que je la deshabille !
- Eh bien, déshabille-la !
Cinq minutes plus tard, Toto revient et demande :
- Papa, papa, elle me demande d'enfoncer ce que j'ai de plus poilu entre ses jambes !
- Eh bien, enfonce !
Trois minutes après, on entend crier :
- Papa, papa, ma tête est coincée !

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - et vos micro-coquilles à *Micro News (Blagues à part/Micro-Coquilles), 67, avenue du Maréchal Joffre 92000 Nanterre.* Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien des anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités)

MICRO COQUILLES

L'année 1990 commence bien ! Le Père Noël est déjà reparti, mais il nous a laissé de quoi nous amuser encore un peu... Ne jetez surtout pas les emballages de vos cadeaux : les notices et les boîtes de logiciels regorgent de coquilles et de boulettes sidérantes qui peuvent vous faire gagner de nouveaux jeux si vous nous les envoyez ! Trouvez ensuite des coquilles sur les jeux que vous aurez gagné, envoyez-les nous pour en gagner d'autres, et ainsi de suite... La 5 n'est pas la seule à avoir découvert le mouvement perpétuel, Micro News aussi !

DARK CENTURY

La notice de Dark Century commence par une citation : "La victoire appartient à ceux qui savent discerner leurs vrais ennemis." Metacommandeur Jefferson Blindhawk.
Blindhawk peut se traduire par "Faucon aveugle". En voilà un qui porte bien son nom, et qui nous donne une nouvelle preuve de la supériorité intellectuelle du militaire sur le civil. Pour ce qui est de distinguer l'ennemi, comme dit Desproges, on le reconnaît à sa bêtise : il est convaincu que l'ennemi c'est nous, alors que c'est lui !

GUN-STICK (pistolet interactif)

"GUN-STICK est un pistolet de prototype anatomique..."
"C'est préférable que vous utilisez des piles blindées pour empêcher que se sulfatent l'intérieur du GUN-STICK..."
"C'est très important que son moniteur soit parfaitement ajusté, plus grand soit la luminosité, plus facile sera d'atteindre le "blanc"."
Voilà un flingue bien étrange : il lui faut des piles blindées et il ne tire que sur les Blancs ! S'agirait-il d'une importation en provenance des ghettos noirs d'Afrique du Sud ?

COMMANDO

"Vous êtes Super Joe, le soldat de combat crack des années soixanta-vingt..."
"Commando/Envahissement Spatial a été developpé à l'aide de Capcom pour produire la plus proche simulation possible sur un ordinateur de maison de jeu d'arcade de frappe numéro un."
Evidemment, on peut traduire "n° 1 hit game" par "jeu d'arcade de frappe numéro un"... Quant à l'année "soixante -vingt", les auteurs ont dû un peu trop forcer sur le champagne pour le réveillon du Nouvel An.

TOOBIN'

"Joignez vous à Biff et à Jet, les mordus du tube..."
Non merci, on préfère des sports moins dangereux.

ALCOOLIQUES NON-ANONYMES

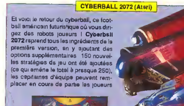
Afin d'alimenter cette rubrique et pour soutenir les justes revendications des viticulteurs, l'équipe de Micro News a fait un méritoire effort lors du dernier numéro : *Laser Squad*, de Blade Software, était testé deux fois dans les Softs du mois (quel honneur pour une poubelle...), la même lettre d'un lecteur était reprise à la fois dans la rubrique Courrier et dans Samouraï Micro ; et enfin deux titres du dossier sur les consoles et ordinateurs comportaient une grossière erreur (pas de "s" à ordinateurs) ! Interrogés à ce sujet, les vils coupables prétendent que le champagne leur a fait perdre la tête.
"Y'a des coups de pied au cul qui ne vont pas être perdus pour tout le monde !" s'écrie le rédac-chef en chaussant ses santiags à bout renforcé...

INSERT COIN

"You're gonna have a ball !" s'écrie la plantureuse Elvira, prêtresse des Ténèbres. "Je ne demande pas mieux, darling !", répond l'immonde Reptilon en revêtant son armure I.C.E. volée sur un terrain de cyberball au son d'un CD Galaxy...

CYBERBALL 2072 (Atari)

Et voici le retour du cyberball, ce football américain futuristique où vous dirigez des robots joueurs ! **Cyberball 2072** reprend tous les ingrédients de la première version, en y ajoutant des options supplémentaires : 150 nouvelles stratégies de jeu ont été ajoutées (ce qui amène le total à presque 250), les capitaines d'équipe peuvent remplacer en cours de partie les joueurs





fatigués par de nouveaux joueurs, les possibilités d'achat de robots en début de partie sont plus sophistiquées (permettant d'obtenir une équipe plus forte). En outre deux nouveaux robots sont disponibles et les débutants peuvent bénéficier d'un jeu simplifié (avec moins de décisions à prendre), en fin de partie, l'écran vous donnera des statistiques sur la façon dont vous avez mené le jeu. On peut jouer à deux en même temps, mais le modèle "Tournament Cyberball 2072" permet à quatre joueurs de s'affronter simultanément !





CYBER POLICE E.S.W.A.T. (Sega)

Et voici *Robocop* à la mode Sega ! Vous commencez le jeu en tant que simple policeman, engagé dans des combats mortels avec tous les punks, terroristes et autres fouteurs de merde occupés à rendre la ville aussi accueillante que Beyrouth dans ses grands moments... A la fin de chaque tableau vous devrez arrêter le "boss" de la bande ; au troisième tableau (et donc à votre troisième boss et votre quatre cent soixante-treizième bosse), vous aurez l'insigne honneur de rejoindre l'escadron E.S.W.A.T., sorte de G.I.G.N local, avec cependant une particularité : les officiers y sont autorisés à revêtir le I.C.E., une armure spéciale qui les apparente plus à Goldorak qu'au flic du quai des Orfèvres. Enfoncé le commissaire Broussard ! De plus, l'armurier d'E.S.W.A.T. vous équipe avec une panoplie représentant à peu près la puissance de feu d'un petit porte-avions.
Si Mesrine avait connu **Cyber Police E.S.W.A.T.**, il y aurait eu une grosse surprise porte de Clignancourt.







ELVIRA AND THE PARTY MONSTERS (Bally)

Echappée tout droit de *Personal Nightmare* (édité par Horror Soft), revoici la pulpeuse Elvira - grande prêtresse des Ténèbres-, celle qui fait monter l'Audimat à la vitesse d'un cheval au galop. Ce jeu a un titre un peu moins long que *Escape from...*, mais il se rattrape vite question longueur puisque certaines particularités de l'avantageuse guest-star auront tôt fait de développer chez nos lecteurs un syndrome immortalisé en Occident par le célèbre Pinocchio, bien qu'ici ce ne soit pas le nez qui s'allonge. Sur la publicité, Elvira herself tient dans sa main une boule de flipper, elle ouvre la bouche dans l'attente de ce qu'on n'ose imaginer... semblant comparer cette petite boule à ses deux globes mammaires, blancs et laiteux, authentique invitation au voyage ! Si jamais elle perdait la boule dans les méandres de son décolleté, cela déclencherait à coup sûr une émeute - s'il fallait désigner l'heureux élu autorisé à s'aventurer jusqu'au coude dans ces contrées aussi peu vierges que farouches

On me rappelle qu'**Elvira and...** (montre toujours tu m'intéresses) est aussi un flipper, ce que j'avais totalement oublié. Ce flip' est en fait un véritable train-fantôme miniature (encore !) avec la grotte du Crâne, la crypte maudite, les "boogie-men" (des monstres en plastique qui jaillissent en gigotant), un cimetière avec quatre tombes-targets qui font apparaître des têtes de morts, le comte Dracula qui joue de l'orgue assis sur un cercueil (avec la véritable voix d'Elvira qui vous chuchote des choses à faire se parjurer un ayatollah) und... und... une nouvelle génération de "jumper bumpers" qui montent et qui descendent (devinez comme quoi) dans une puissante action "solonoïd". Ne me demandez pas ce que cela signifie, je trouve que cette rubrique frise suffisamment l'indécence comme ça, sachez seulement que bumper signifie aussi pare-chocs et qu'à ce niveau-là, vous avouerez que nous sommes servis... Nom de Dieu, quel flipper !



ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS (Atari)

Et voici un jeu de plates-formes en 3D qui bat d'entrée un record, celui du plus long titre de l'histoire des jeux de café ! **Escape from...** (cause toujours tu m'intéresses) commence comme une bande dessinée, se regarde comme une bande dessinée (je préfère néanmoins *Bargon Attack*), se joue comme une bande dessinée... mais c'est quand même un jeu vidéo !
Voici l'histoire... Vous jouez les rôles de Jake et Duke (on peut jouer a deux simultanément) qui commandent la fusée SWAT, présentement en orbite autour de la planète X, repaire des infâmes Reptilons. Ceux-ci détiennent des humains qu'ils ont transformés en esclaves, les forçant à créer une armée de robots destinée à conquérir la Terre. Vous devrez combattre ces hordes de robots meurtriers, délivrer les otages, trouver les reserves de nourriture, les bombes cachées, les armes spéciales qui vous permettront de faire un massacre... pour finalement délivrer le professeur Sarah Bellum, dont le pere fit la carrière que l'on sait chez les parachutistes. Chaque tableau se termine par un labyrinthe qui donnerait la migraine à Thesée, au terme duquel vous devrez choisir entre trois portes pour acceder au niveau supérieur.
Escape du titre le plus long ? Pas si évident que ça...



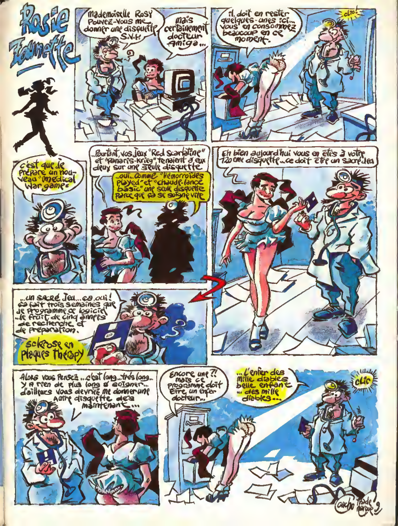
CD FIRE/CD GALAXY (NSM-Lione Music)

Nom de nom, tous ces galopins avec leurs walkman sont la ruine de la profession ! La mort de l'honnête juke-box des familles, celui sur lequel j'entendis un jour mon premier disque d'Elvis ! Comment faire pour que ces jeunes mettent leurs monnaie dans nos machines s'ils trimballent sur leurs têtes des hi-fi miniatures ?
Heureusement, la revanche du fils du juke-box esseulé arrive avec **CD Fire** et **CD Galaxy**, deux jukes nouvelle génération qui tentent de faire passer le nostalgie des vieux Wurlitzer et autres Rock-Ola en proposant chacun 100 disques compact (2400 titres différents) avec des amplis de 2 X 200 watts, histoire de bien faire passer le message ! Et si les kids étaient tentés de se brancher ça sur la tête, tout a été prévu puisque ces deux machines pèsent respectivement 82 et 157 kilos. It's not a Sony !

Pinball Willy






Rosie Zounette
Mademoiselle Rosy Pouvez-vous me donner une disquette S.V.P.
Mais certainement docteur Amiga...
il, doit en rester quelques-unes ici... vous en consommez beaucoup en ce moment.
clic!
...Pourtant, vos jeux "Red scarlatine" et "Panaris-krieg" tenaient à eux deux sur une seule disquette
c'est que je prépare un nouveau "Medical War game"
...oui...comme "Hémorroïdes played" et "chaude-lance basic" une seule disquette parce que ça se soigne vite
Eh bien aujourd'hui vous en êtes à votre 120eme disquette...ce doit être un sacré jeu
...un sacré jeu...ça, oui! ça fait trois semaines que je programme ce logiciel ...le fruit de cinq années de recherche et de préparation.
sclérose en plaques thérapy
Alors vous pensez...c'est long...très long... y a rien de plus long à soigner... d'ailleurs vous devriez me donner une autre disquette dès maintenant...
Encore une?! mais ce programme doit être un enfer docteur...
...L'enfer des mille diables belle enfant ...des mille diables...
clic
Oucho trade marque 9

PIRATAGE : LES ÉDITEURS ATTAQUENT !

Une news de dernière minute qui complète notre enquête sur le piratage : plusieurs éditeurs français et non des moindres se déclarent prêts à emboîter le pas à Titus et à son "raid néerlandais". Des poursuites judiciaires suivent actuellement leur cours, avec à la clé des peines de prison. Nous vous avons toujours mis en garde contre les risques encourus par ceux qui piratent et surtout ceux qui en font commerce. Nos avertissements sont plus que jamais d'actualité : si vous avez un copain pirate, vous risquez fort dans les années 90 de converser avec lui au travers de barreaux en lui apportant des oranges. Nous passons chaque mois dans les petites annonces (si nous en avons la place) un résumé des textes législatifs concernant le délit de contrefaçon, ainsi que les pénalités encourues.

Nous venons également d'apprendre qu'une copy-party sur Amiga et C64 aura lieu fin décembre/début janvier au Danemark. Une radio locale couvrira en direct cet événement qui devrait durer cinq jours, avec 500 participants attendus. On pourra manger sur place, il y aura un concours de démos avec 10 000 F de prix et des bornes d'arcade pour s'amuser. Les démos seront présentées sur écran géant et les convives voteront en appuyant sur un bouton, comme pour l'Eurovision !

On croit rêver... Il est manifestement temps pour les éditeurs européens de donner des coups de bâton car les "salons" pirates auront bientôt plus d'envergure que les manifestations officielles. Ce qui est somme toute assez logique, puisque vendre quelque chose que l'on a volé rapporte plus que s'il a fallu auparavant créer, manufacturer, payer des droits, assurer la promotion etc. Les pirates de la micro seront-ils bientôt aussi puissants que les trafiquants de cocaïne ? Pourquoi les éditeurs n'ont-ils pas sévi plus tôt ? La police fera-t-elle une descente chez les bootleggers danois du logiciel ? En attendant, il paraît qu'aux Pays-Bas la parano s'installe chez les pirates qui n'osent plus aller aux copy-parties...

UNREAL OU LE DORMEUR DU VAL

Un monde parallèle et captivant, surgi tout droit des rêves du dormeur-créateur de toute vie - va envahir vos écrans. Jadis, la race humaine n'existait pas encore... Pourtant, victime d'un chronoclasme, vous allez assister à une genèse inédite et affronter les multiples périls de cette mutation originelle. Malheur supplémentaire, un incident de parcours a fait chavirer la planète vers le Chaos...

Unreal (sur Amiga) est un de ces jeux qui par la splendeur des graphismes et la richesse des décors introduisent dans nos crânes venteux un brin de folie. Les niveaux se succèdent avec leur lot de surprises et d'étonnements, si fascinants qu'on oublie souvent le déroulement de l'action pour en admirer la beauté... Plongé au cœur de cette contrée magique, vous devrez délivrez votre compagne et rétablir l'équilibre entre le Bien et le Mal. Votre seule alliée sera une épée aux pouvoirs fabuleux qui se nourrit de cristaux. Si la version finale tient toutes les promesses de cette préversion, ce logiciel devrait faire un raffut du tonnerre de Dieu.

SHUFFLEPUCK CAFE SUR PC !

Les possesseurs d'un PC ou compatible vont enfin pouvoir se défouler le poignet avec **Shufflepuck Café**. Cet excellent jeu était déjà décliné sur toutes les autres machines - au passage une mention spéciale à la superbe version Amstrad CPC -, et seuls à ce jour les PC-Men ne pouvaient goûter au plaisir du palet stellaire - les malheureux ! Tableurs et autres gestionnaires de fichiers risquent d'être délaissés dans les jours à venir. Encore un coup des bolchevistes...





LES MUST DE L'ARCADE
QUARTZ
RICK DANGEROUS
Rick Dangerous
Rick Dangerous un Héro collectionneur de bres, qui defie la mort plus grands perils sourire Rick Dangerous jeu de plateaux le plus nal et le plus drôle l'année est indispens dans toute logithèque respecte
Quartz
Vous aurez besoin réflexes surhumains jouer a Quartz le des shoot-em up et bénéficie d'un multi-directionnel tionnaire Votre rester en vie et détruire
Mr. Heli
Mr Heli est l'adaptation très réussie du jeu d'arcade du même nom Sauvez votre planète des projets de l'infâme Muddy qui menace de la détruire Prenez votre hélicoptère de combat et à l'attaque!
FIREBIRD
P47
Bienvenue à bord de votre monomoteur le P47 Thunderbolt, l'avion de chasse le plus performant de la seconde guerre mondiale et nettoyez toutes les régions que vous survolerez de vos ennemis
P47
MicroProse France



F29
RETALIATOR
U.S. AIR FORCE
U.S. AIR FORCE
Le plus grand simulateur de vol jamais réalisé vous offre un choix de deux appareils et 4 environnements de combat différents avec des dizaines de missions tactiques.
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL (1) 43350675
ATARI & AMIGA